

掌机迷 POCKET GAMER
零售价5.80元
2007年02期 Vol.72
新锐专题
你不了解的游戏厂商
总力特辑
在PSP上回顾PS经典大作
开启手掌中的宝藏
无处不在的掌机游戏
完全研究
最终幻想Ⅰ研究·完结篇
流星洛克人研究资料
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER完全解析
电子天下
ISSN 1672-8866
02>
9 771672 886049



华丽的玩具圣宴
玩具迷的唯一选择!
TOYS
酷玩意
VoL.11
2007年2月号
恭贺新春
身体好
收入好
KERORO
礼
特别精美赠品
重磅玩具抽奖
最强败家宣言!EX合金三一小队
圣斗士鳞衣神话来袭?!
特别策划
侵略蓝星
首先就从你
身边开始!
全面KERORO军曹商品玩具集合是也!
独家专访
创意源于生活
——香港Toy2R总裁 蔡汉成专访
最新敢达模型测评报告!
LOST——迷失档案、CULT CLASSICS第5弹
麦克法兰军武系列第4弹
1月26日上市
定价:9.80元

掌机迷2007年第2期抽奖









参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.72的抽奖活动截止时间为2007年2月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

70期中奖名单

PSP

地区	姓名
内蒙古包头	崔郑男

NDSL

地区	姓名
河北石家庄	韩雷

ACEKARD

地区	姓名
广西桂林	古宏强
广东汕头	武宁
江苏南京	关雷
黑龙江牡丹江	方敏
安徽铜陵	蔡晓晴
新疆石河子	施可
云南昆明	杨万里

G6L

地区	姓名
浙江舟山	王星翔
河北鹿泉	高涛
上海	侯新宇
四川泸州	戴晴天
上海	杨宇
辽宁锦州	梁智

SCMINI

地区	姓名
上海	何正阳
黑龙江哈尔滨	薛晓峰
江苏南京	龚欣
江苏兴化	田宁
浙江舟山	姚志兴
陕西西安	张灿

EZ4

地区	姓名
天津	段朝辰
福建福安	郑文斌
内蒙古包头	牛继星
四川成都	郭思晴
福建厦门	苏秋锋

EWIN2-SD

地区	姓名
江苏无锡	王之杰
辽宁大连	丛小凯
湖北黄石	李嘉闵

EWIN2-MINI

地区	姓名
广东梅州	黎阳
广西	黄琳琳
江苏扬州	龙盼

EWIN2-Micro

地区	姓名
广西河池	孙翔
重庆	郑德洋
云南昆明	郭恒



■封面主题 怪盗瓦里奥7■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.72 2007/02

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

目录

新闻中心

玩乐吧

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

野村哲也精心创作的

这是一篇针对SQUARE · ENIX公司最新制作的原创RPG《美妙世界》的专访特辑，采访对象正是这款游戏的制作指挥——著名游戏制作人野村哲野先生。在《美妙世界》开发途中曾经发生了很多有趣的事情，我们将在这篇文章中了解这些不为人知的花絮。另外，野村先生个人还透露出了独家新闻，想详细了解这款风格新颖的NDS游戏，就请慢慢往下看吧。



すばらしきこのせかい



NDS	SQUAREENIX	发售日未定
	ARPG	1人/价格未定
精彩世界		对应触笔





《美妙世界》的制作人 野村哲也

1970年出生于高知县、1991年进入了当时还未合并的SQUARE会社。然后在当年就参与了自己人生第一款游戏《最终幻想4》（SFC 1991年）的开发工作。为大家熟知是从PS上的《最终幻想7》（PS 1997年）开始的，他当时担任人设。之后在《王国之心》（PS2 2002年）作为该作监督，让该作成为了百万级的大作品。后来在动画作品《最终幻想7少年归来》（2005）展现了他的才华不仅仅局限于游戏方面。现在的他已经成为了代表日本游戏业水平的著名制作人的其中一员。

神藤辰也 《美妙世界》的监督

1969年出生于神奈川县，一直担当《最终幻想7》、《最终幻想8》、《最终幻想9》、《王国之心》的动画制作。本作开始担当监督，将对整个游戏的进行作出指挥。和野村哲也先生自《最终幻想7》开始就一直是合作伙伴。

展现“美妙”的RPG

美妙的诞生

为什么会打算制作《美妙世界》？



野村哲也先生终于在NDS制作游戏了！

——在很长一段时间里野村哲也先生并没有制作现在热门平台NDS上的游戏了呢。野村哲也先生喜欢的游戏是什么呢？

野村：是啊！最近NDS在日本相当红火，Wii的势头非常不错啊，我比较喜欢Wii的新作《赛尔达传说 黎明公主》，这游戏在日本真是很受欢迎呢！啊，说起来我已经通关了，结局真不错啊！

一同：啊？野村先生动作真快。

野村：（转向神藤辰也）采访结束后我把结局告诉你吧！

神藤：我……我也打算买《赛尔达传说 黎明公主》，你这么做是不人道的（苦笑）。

野村：那我告诉你《赛尔达传说 黎明公主》的最终BOSS的攻略方式吧？

神藤：请不要再说这个了，不然在打穿《赛尔达传说 黎明公主》以前我就不来公司了。

一同：大笑。





在NDS发售前的计划呢？

——《赛尔达》的话题请大家先放在一边吧，诸位不是来进行《赛尔达》的访谈的（笑）。我们直接进入正题吧。《美妙世界》准备了相当长的时间了，现在终于进入发表的最后阶段了么？



↑2004年在GBA上发售的《KHCOM》、《KH》和《KH2》。

野村：准备的时间是有些长呢，不过这是工作需要嘛。不过神藤说过差不多该发售了。所以最近就发布了不少消息出来。

神藤：在DS发售以前，已经开发了大概2年的时间了。于是在今年9月份终于开始发布消息，所以游戏完成度上已经差不多了。

——一直到现在才发布消息是为什么呢？早一些就不行？

野村：我当时在《王国之心 记忆之链》时受到了任天堂会社的许多照顾，在之前也早就接触了NDS，所以有了这次机会。不过接触以后发现并不是这么简单的事情呢。虽然我想“出一个使用下屏幕进行操作的游戏”，但是看来并不是那么轻松的事情。“这么做没有意义，必须想个更新颖的”“不做出一个全新意义的游戏就没有意义了”游戏就是在这些理念的指引下开发的。

神藤：正如野村所说，必须有以NDS新颖的操作方式来创新出来的新模式，我们一直在不断进行探索（苦笑）。



野村哲也先生这次的工作是？

——野村哲也先生这次是担任制作人吧？那么主要从事的工作是什么呢？

野村：其实我是担任两个职务，一个是角色设计，另一个就是制作人，经常必须出现在制作现场，非常忙碌呢！作为制作人，除了经常要出现在制作现场，还要往外跑，全力让神藤他们自由而顺利的进行自己的工作，某种程度上是作为一种为了让其他事情不影响制作人员们而存在。此外还要给予他们一定的建议，然后就要听取他们

的意见，最后还必须考虑奖励的问题等等……

神藤：野村作为一个制作人，能够相当客观的来看待问题。经常出现在开发现场，进行着各种繁忙的工作，也对工作进行着控制。

野村：如果是我自己做监督的话，一定会说："啊，我想这么做，我又想那么做。"（笑）但是我必须站在自己的立场上对开发进程进行控制，不然也许这个游戏就会偏离最初的方向。

——野村哲也先生在制作代表作《王国之心》、《王国之心2》的时候是作为监督呢，当时是怎么作的？

野村：因为监督是制作现场的最高责任人，所以是相当忙碌的。自己在当时做了各种工作，包括对其他制作人员进行指导，不单单是大家所知的作为角色设计者的工作。而且以现在的业界形势来看，监督从事的工作还在不断增加中……所以这次我将担任一个职务，回到最初自己所在的制作第一线，给予年轻的制作人员一些新的经验，从而让他们更好地完成这个游戏。

——也就是说野村哲也先生担任的是设计者一样的职务，在游戏开发进程中是会做些什么呢？

野村：我画主要部分的插画。还有各个角色的卡片画也是由我来画的。除此之外还和小林先生一起画游戏中各个角色实际出现时表现出来的画像，这些当然是和原画不一样的。

——是由小林先生来画好后，由野村哲也来检查吗？

野村：是的，我开始就会检查琐碎的部分，例如"眼睛往右边挪一些"、"嘴巴再稍微上去些"等等。我自己的画肯定和小林的不一样，所以很可能会出现玩家觉得任务混乱，所以一定要统一起来，这就需要检查了。

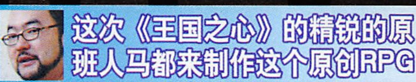


↑其实野村哲也先生和小林先生描绘的音操比较一会儿就能发现，还是极为接近的，几乎相同。

美妙的合作

野村先生和制作人员们的合作诞生了名作





——野村哲也先生背负着众多玩家的期待，从事许多关键的工作，那么神藤辰也先生您干些什么呢？

神藤：这也是我第一次担任监督一职，的确遇到了不少麻烦。不过我过去经常是在游戏的制作第一线，在制作《王国之心》的时候认识了当时的核心成员，并且从制作《FF8》到现在共事了8年之久。他们是长谷川朋宏先生和荒川健先生，有了这两位的帮助开发进行得十分顺利。《美妙世界》开发的前半年时间里，我和长谷川朋宏先生、荒川健先生非常有干劲的做。

——这几位都是作为《美妙世界》的左臂右膀的帮手呢，他们就是最核心的制作人员吧？神藤辰也先生主要担任动画制作对吧？我们可以超级期待这次动画的演出效果吧？

神藤：在本作的动画上，我们投入了很大的精力。关于动画的制作方面有各种各样的难点，这些我们都必须一一克服。例如在游戏进程中如何插入动画，这些工作都需要细腻的讨论和调整。我们希望能让玩家有动感地体验到本作故事跌宕起伏的剧情。



↑《美妙世界》的动画画面，制作得相当细致，整个游戏过程都会穿插这些演出。



不使用NDS的特殊机能就没有意义。

——说起来经过了《王国之心》两作之后，再制作一个新的《美妙世界》，会以什么样的理念来制作这款游戏呢?

野村：说起理念啊……我们自己也给自己订立过一些标准。

神藤：首先就是我们必须做出的游戏不能有《最终幻想》的影子。第二是舞台必须是现代，然后……

野村：第三是一定要把NDS的机能完美地运用到游戏中。开始也说了，既然在NDS上推出，就一定要利用NDS的上下屏幕，如果是只需要一个屏幕就能做出来的话，那么不如出在其它主机上。神藤先生也说在这方面一定要仔细思考，有了好的点子就和大家多进行讨论。

——在开发初期似乎出现了许多问题，大家在磨合上是不是有些欠缺呢?

野村：开发初期大家犹如被鬼附身一样，做什么都出现问题，当时着实头疼了一阵子(笑)。但是经过一年左右的磨合后，就完全OK了，一点问题也没有，开发十分顺利。

——具体上是那一方面不行呢?

野村：多得记不住（笑）。

神藤：我们开始开发的时候还没见过NDS的实机，怎么使用“两个屏幕”也还只是在概念之中，实际运用上没有任何经验。所以也打算过让上画面做雷达或者地图，下画面作为主要画面之类粗浅的运用。之后野村立即提出“这样做没有任何意义吧？”所以马上否决了。

野村：当然纯粹只是否决的话工作就无法进行，我也经常会说：“如果是我的话就会……”然后立即说“虽然这是我说的，但是还是不行，请大家想个更好的点子。”（笑）

——您真是个魔鬼啊（笑）。



关于标题的候补

——那么这次决定采用崭新的标题的理由是什么?

野村：这个游戏是以“人类经常寻找逃避的地方”这个作为这个故事的主题和整个游戏的主干。但是我个人觉得这个主题未免太过于黑暗了，一直给予玩家压抑的情绪是不太好的。所以后来决定改为让玩家会觉得“我们生活的世界是非常‘美妙’的”，考虑到这个发人深思的结局，我们希望来一个符合这个结局的标题。

——比如说?

野村：我曾经打算用个数学公式什么的……比如“某个数＋X”这种感觉的。

神藤：确实有过呢！

——难道“√”这种也用过?

野村：是啊，是啊。不过，这个标题无法念出来吧（笑）。

一同：（笑）

——你们真是想到什么就做什么啊！

野村：我们还打算用过“ＸⅢ”这个作为标题呢。

——这也真是个随便的名字呢。

野村：比《最终幻想ＸⅢ》还要早出的“ＸⅢ”，不知道有没有人会买呢（笑）。

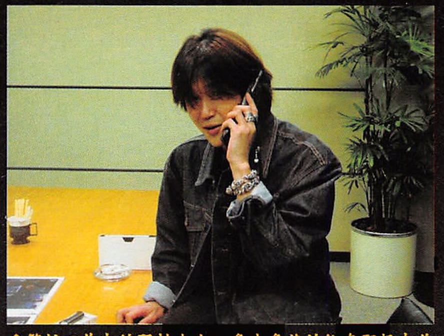
一同：（爆笑）

野村：真的是比较乱来，因为是半个笑话一样提出的标题，所以最后还是不采用了。不过“ＸⅢ”一直到最后都作为标题候补而留在游戏制作流程内呢。

——莫非罗马数字的“ＸⅢ”或者一般数字的“13”和游戏的故事关系很大?

神藤：在开发初期是有一些关系，不过后来和这个数字牵连的关系越来越少了。





↑繁忙工作中的野村先生。多才多艺的他在职场中总是一副驾轻就熟的样子。

美妙的故事

在涉谷的7天里发生故事



故事在7天内就会结束吗?

——说起数字，在《美妙世界》中也有让人印象深刻的数字，那就是“7”。在涉谷这个狭小的空间内，在7天这样很短的时间里就要发生许多很关键的事件，是这样吗?

野村：关于7天时间……是有秘密藏在里面的。……不太方便现在透露吧?……的确是就在这7天内发生的故事。

神藤：不过首先要在这7天内活着才行(笑)。

野村：当然可以活着，不过要解开“死神”出的题目，如果无法解开，就无法在这7天内一直活下去。

——在这7天开始之前，发生了什么不寻常的事情吧?

野村：（看看神藤辰也）如何?我自己都不知道这7天之前的事情。

——那么神藤辰也先生，在这7天之前发生了什么呢?

神藤：如果在这7天里还活着的话，也许就会得知之前“为什么涉谷会被封锁”这些非常关键的谜题部分。解开谜团后,主人公又会怎么做呢?这些都很引人注目(笑)。7天内谜团会一一解开,在通关之后,会发现各种游戏之前别有用意的设定。

——如果是这样，会变成和《王国之心》一样宏大的故事吧?

神藤：我个人觉得不会比《王国之心》更宏大。因为采用了迪斯尼和SQUAREENIX两家著名角色的《王国之心》，其世界观实在是太过宏大了（笑）。

美妙的角色

音操、四季能找到死神的真身吗?



音操和四季为什么会一起战斗?

——不戴徽章状态的音操和一般普通少年没有什么两样吧?那么就有一个问题：音操在什么时候会得到徽章?

神藤：真实尖锐的提问啊（笑）。开篇动画上写着“音操为什么会得到徽章呢?”这也是这个故事一大谜团之一啊!

——四季也是突然出现在主人公跟前,并且成为同伴和主人公一起战斗……这是不是太唐突了?

神藤：还是这么尖锐啊（笑）。其实音操和四季究竟是一起战斗的同伴?还是敌人?这些都属于谜团，还没有解开。不过话说回来四季比音操更容易接受现状，很快就适应了进入“死神游戏”的状态。而且她和音操一样拥有超能力,她手上拿着的布制的猫玩具,用超能力来控制它战斗。

——四季本来就是超能力者?

神藤：其实四季也拿着徽章的。为什么她也拥有徽章呢?并且和主人公一起战斗呢?这些都是秘密（笑）。



←↓四季会抱着这个黑色的猫玩具。



↑在野外战斗时，四季会用超能力操作猫玩具进行战斗。游戏的独特手法在细节中体现得淋漓尽致。





那帽子上都有骷髅标记的2人也是一对组合？

——概念画上一个画了5位角色。

神藤：的确是这样，又被你发现了(笑)。其他三人是同伴？还是敌人？这些在游戏进行中都会渐渐明朗。不过既然出现在概念画上，证明这些角色都是游戏中非常重要的角色。概念画上5人的年纪都差不多，都在15岁前后。他们都有着相似的境遇，然后会在涉谷彼此相遇。

——右边的女孩和中间的男孩帽子上都有骷髅标记，他们之间是什么样的关系呢？



←正中间的男子的帽子有个很大的骷髅标记。



→右边的女孩的帽子上则有个相对比较小的骷髅。

野村：这两个人总是在一起，和音操、四季相对的，也是二人组合……我是这么认为的。

神藤：也就是说，最右边的肯定是女孩。

野村：这么说起来决定那女孩性别的时候可谓是一波三折呢。

——原来最初设计的时候那个地方站着的是男孩子？那么为什么后来又变成女孩了呢？

野村：因为大家看到后就会问“那个不是女孩吗？”我说：“那是男孩”可是大家都不信。算了，反正在5个人中与其4男1女那么别扭，还不如3男2女吧。我可真是容易妥协啊（笑）。

——那么决定性别后就必须重新设计角色？

野村：不用，因为原来男孩的形象就是非常女性化的样子来设计的，完全不用重新绘制。

神藤：角色设定的变化也会影响到整个游戏的设定，男孩变女孩以后，剧本方面就要全部重来，因为两人关系和之前完全不一样了。

古怪的少年诞生的秘密

——我很在意那个剩下的男孩，他给人感觉和另外4人完全不一样。

神藤：他是一个非常我行我素的任性少年（笑）。我们就是按照这个感觉设计出来的。他拥有和别人不一样的思维方式，思考问题的着手点也和其他人完全不一样……总之和音操性格完全不同。

野村：这个角色的设定很符合我想表现的感觉，他就是非常COOL的帅哥系的一个角色。就好像《最终幻想7》开始，在游戏设计中总得有个萨菲罗斯一样的角色才感觉到人设的完整。



“死神”的成员都非常年轻？

——作为“死神”女性成员之一的她，背后长着翅膀呢！

神藤：作为“死神”所属成员，背后都会有翅膀一样的东西。就是说“死神”这个组织其实就是“被封闭的涉谷”这个世界的管理者。

野村：仔细想想的话就会发现“死神”成员的设计都有共通点。过去总是被要求“最终BOSS请设计出一个萨菲罗斯那样经典的角色出来”。但是那是《最终幻想7》，别的游戏必须投入新的血液，这次终于跟他们说“这次就饶了萨菲罗斯吧”。即使设计出的角色多么像萨菲罗斯，但是最后都无法超越萨菲罗斯的。所以这次我要向新的方向作出挑战。

神藤：在设计出“死神”成员后，大家看了都说“真新鲜呢！”（笑）

野村：因为如果没有个性就不会受到欢迎(笑)。

神藤：这次会很受欢迎吧？也许（笑）。

——相比之下，音操属于正统派。

野村：如果主人公设计成一个性格极端的惧色，玩家就很难产生代入感吧（笑）。



→故事开始出现的“死神”的成员，是一位成熟的女性。现在其他信息还没有公开，也不知道她的名字。

美妙的超能力

用超能力来解开各种谜团

读取人们的思考来解开谜团

——在大街上有很多走动的人，这次不必直接对话，使用超能力就能读取他们在思考什么。

野村：我们想改编在RPG设定中“和路人对话”这个经典的设定。刚开始我们设定是能听到杂音，现在直接更改为读取其他人的思考内容。

神藤：涉谷是一个城市热闹的中心，来往行人非常多，一个人一个人去对话来搜集情报是十分累人的。而且我也觉得能看到人们在思考什么是很有趣的。

——涉谷的确是人非常多，那么台词是不是就多得吓人了呢？

神藤：我们准备了相当数量的信息，在这些庞大的信息之中，也有和游戏完全没有关系的信息存在。

——那会出现什么有趣的内容呢？

神藤：开发人员们制作了大量的台词，会加入许多现实生活中出现的内容。但是，看上去没什么意义的台词，其实里面包涵了什么隐藏的信息也说不定哦！



→点击右上角的图标就会发动超能力，然后在下画面就会出现周围人群思考的内容。



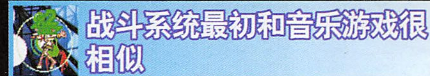
不只是发现人们思考的内容，还能发现杂音的存在。

——除了人们的思考，运用超能力还能发现一些什么吗？

神藤：还可以发现一些十分可疑的杂音。在用超能力探索人们思维的画面，杂音会以特殊的标记表示出来，如果去点那个标记的话就会进入战斗。连续点击复数的杂音的话还能提高战斗的难度，如果觉得一个一个来特别麻烦的话，这么战斗会非常节省时间。也就是说让对自己战斗水平有自信的玩家可以一口气解决掉战斗，不必繁琐的一次一次来；对战斗没什么自信的人可以对杂音采取逐一击破的策略。这么根据战斗水平的不同也有不同的战斗方式提供选择。

美妙的战斗

双屏和超能力组合诞生的战斗系统！



战斗系统最初和音乐游戏很相似

——双画面战斗系统相当新颖。相信在发售后会成为一个议论的话题吧？

野村：也许吧。不过战斗系统在游戏开始之初到现在发生了很多改变。虽然以前测试版本的战斗系统我觉得十分有趣，不过在之后的不断调整后，不知不觉地变成了另外一个新的战斗系统了，真不敢相信居然能变成现在这个样子！

神藤：（吓了一跳）啊？你现在才来说，你得之前提出意见嘛（笑）！

一同：（笑）

野村：我当然说过（笑）！每次觉得很有趣，打算提出“OK”的意见的时候，神藤他们小组又立即说：“我们再修改一下吧，要有更新颖的变化。”所以现在的版本比起以前的版本更有自信。现在的版本是以把超能力完美地融入战斗

系统为理念制作成型的，我认为比起以前的版本更为完善和有趣。

神藤：关于战斗系统方面，NDS的下屏幕究竟怎么使用我们讨论了半年的时间。但是上屏幕的决定居然比触摸用的下屏幕更为麻烦。最开始是做成和音乐游戏差不多感觉的使用方式，配合节奏进行按键。但是这样就必须全神贯注地注视上屏幕，出现“强制必须注视上屏幕”的情况，这样就无法分心看下屏幕了。关于这个问题，开发小组经过讨论后得出的结果是：“让玩家根据自己的节奏来观察敌人然后发动攻击，这样为好。”于是就变成了现在的形式。不过因为保留着那个箭头标记，所以还是残留着音乐游戏的味道(笑)。



 绿球打消了上下屏幕的困惑

——使用上下屏幕战斗，在游戏发售前想象一下就觉得很难，但是实际上其实并不会有冲突而且能够轻松游戏。

神藤：第一次接触肯定会认为“同时上下屏幕战斗，应该看哪边好？这不是非常混乱吗？”不过请大家放心，这些我们都已经想到了，并且采取了对策。在战斗中出现连击之后会出现一个绿色的光球，由它来解决上下冲突的问题。这个绿色光球上下画面都会有，在连击结束之后的画面会给予敌人大伤害。然后，如果玩家操作出现了绿色光球的画面，就会相对轻松地打倒敌人。绿色光球其实就是一种诱导玩家优先注视哪个屏幕的手段。

——那么“连击”的会在什么条件下发生呢？

神藤：在连续攻击成功的情况下发生。连击会和绿色光球联动起来，比如说音操使用剑攻击5次都成功了，就会进入“连击完结”的状态，光球就会由下屏幕移动到上屏幕。上屏幕的战斗是根据箭头指示的方向按键，然后打开使用“必杀技”必要的“卡片”。之后绿色光球又从上画面转移到下画面。如果连击一直不被打断，然后光球继续上下转移的话，主人公的攻击力就会逐渐上升。

——下画面有个星星标记的徽章有什么用途？

神藤：上屏幕的3张卡片都打开以后，星形的必杀技标记就会出现，点击以后必杀技就会发动。

——必杀技有其它种类吗？

神藤：虽然现阶段就公开了一种，我们也在考虑是不是加入新的必杀技。也许会在今后的报道中公开。

 打倒杂音会获得经验值和钱吗？

——我来提个关于战斗的初步疑问，战斗的胜败条件是什么？

神藤：音操和四季的HP是共有的，上下画面的敌人也是共有一条HP槽。打倒任何一方敌人，另一方也会消失，之后就会战斗胜利。相对的，玩家一边无论是音操还是四季被打倒，都会GAME OVER，所以不必特意将两人分开来看。

——打倒杂音后会得到什么好东西吗？

神藤：和传统RPG是一样的。会得到经验值，主人公也会升级。而且不仅仅是经验值和钱，还能得到新的徽章。徽章可以卖掉作为资金，然后在街道上的商店购买徽章、道具之类用品。

图注：涉谷有很多商店。可以在这些商店中买到徽章或者道具等。

——最后请和读者说几句话。

神藤：这一款游戏是从不怎么接触游戏的轻玩家到核心玩家都能找到各自乐趣的游戏。为了让玩过的人都说：“绝对超级有趣！”我们就是以这个为目标而继续努力。

野村：绝对有趣不敢说，只要能让玩家觉得满意我就很满足了。

神藤：想玩创意十足的新颖游戏的玩家们，敬请期待本作！

绝对会让你们觉得“十分有趣”。敬请期待！



↑在整个采访过程中，野村先生总在旁边不停地“吐槽”，把神藤先生弄得不知如何是好。

EA携3大游戏决心加强日本市场的开拓

EA公司在1月16日召开了记者发布会，大力推广和宣传该公司将于2月到3月预定发售的三款NDS游戏软件《模拟城市DS》《主题公园DS》《龙樱DS》。



↑看到NDS在日本的势头，EA也坐不住了，3款拳头软件一触即发，是要狠很捞一笔吧。

发表会开始，EA日本分公司总裁亨利·迪兰特罗贝先致词：“EA公司不仅仅为满足自己的游戏FANS们而努力，为了让更多的人喜欢上EA的游戏，我们这次做了许多努力。这次将为日本玩家量身定做3款NDS的新作。随着NDS在日本国内疯狂的销售记录，EA将面对这个市场推出更多的NDS游戏，能和NDS合作我们感到由衷的高兴和兴奋。”亨利本人对NDS的市场十分看好。

之后《模拟城市DS》和《龙樱DS》的监督村上贵宏和《主题公园DS》开发部游戏高级设计师河村优明一起对各自的软件进行了介绍。会场还设置了试玩机，提供短时间的游戏试玩。

模拟城市DS

预定发售日：2007年2月22日　预定售价：4980日元

本作是自己来制作城市，将自己的城市培育成一个大都市的都市育成SLG《模拟城市》系列的作品。NDS版是基于PC版《模拟城市3000》的基础上制作的。这次本作将在日本先行发售。

村上表示开发中最重视的就是能让玩家在使用上下屏幕时感到轻松，不会让游戏变得复杂。游戏中上画面以3D描绘城镇的样子，下画面则有各种不同颜色的板块。这些板块会分别表示住宅用地和工业用地的情况，这样可以一目了然地了解城镇的情况。

另外还有一个特征，就是为了短时间内进行游戏的特别设计。但是短时间进行游戏也许会给玩家带来压力，发展太快的话就变得很无味。本作会以10分钟到15分钟作为一个回合，中间会插入事件，例如圣诞节的礼物运送、用麦克风吹灭火灾、和出现在城镇的怪兽战斗或者拯救被UFO带走的人和车等，迷你游戏非常多。

主题公园DS

预定发售日：2007年3月15日　预定售价：4980日元

这是一款游乐园设计经营SLG，目标是成为世界第一的游乐园经营者。一般玩家也许会觉得经营类SLG很难，但是这款游戏是强调高度的自由，玩家可以在游戏中选择4名性格各异的经理，他们会很好地为玩家说明游戏的内容。操作使用触摸笔，上屏幕显示情报。而且对应通信，可以让朋友们来到自己的游乐园。

龙樱DS

预定发售日：2007年3月8日　预定售价：4980日元

《龙樱DS》是根据三田纪房的漫画《龙樱》改编的作品，全名《龙樱式东大脑开发软件》。内容上是为了减少小学生对于学习的抗拒感，在游戏中增加学力和知识为目标。游戏会根据日本小学教科书来出题。



KONAMI推出PSP用射击游戏系列合集







KONAMI在1月25日将预定发售PSP用射击游戏合集《KONANI名作射击系列》三款游戏合集——KONAMI限定特典。

《KONANI名作射击系列》是KONAMI过去曾经发售的射击游戏系列名作的合集，平台选择了PSP。这次同时发售的合集分别是《兵蜂P》《沙罗曼蛇P》《Q版沙罗曼蛇P》。

KONAMI限定特典是该公司作为礼物赠送给曾经在KONAMI的网站上购买商品的玩家。特典内容是，贴在PSP上的贴板。每个游戏分别是赠送自己风格的贴版。

贴板粘贴上去以后，可以拆卸下来，但是请不要反复次数过多，有可能会出现弄坏贴版才能拆卸的情况。中央液晶部分可以单独使用。



↑超级恶搞的《Q版沙罗曼蛇》在FC时代就十分著名，据说比《沙罗曼蛇》还要好玩。

任天堂业绩预测向上修正 DS本财年出货2300万台



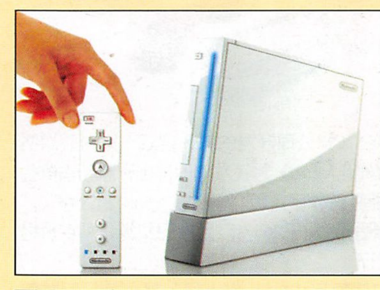
任天堂公司在今年3月财年结算时对业绩进行了向上修正。

任天堂这次发表业绩向上修正是对于2006年10月作出的该年业绩预测进行的修改。销售额由之前的7400亿日元提高到了9000亿日元，增幅达21.6%；纯利润从1000亿日元增加到1200亿日元，增幅达20%。这些都是相当大幅度的向上修正。任天堂其实在2006年7月发表的也是对上一次的业绩预测进行向上修正，表示任天堂业绩进展非常顺利。第一次发表是2006年5月，当时作出的业绩预测是纯利润650亿日元，到了现在这个预测几乎翻了一倍。

任天堂这次作出向上修正的理由是NDS销售势头顺利，不论硬件还是软件方面在全世界都是态势极好，在其他制品方面也是一路看好。

配合这次业绩预测修正，游戏机和游戏软件的销售数量都进行了修正。销售势头最好的NDS（包括NDSL）在之前全世界累计2000万台的基础上增加为2300万台，增加了300万台，游戏软件也从8200万套增加到一亿套以上。

Wii方面，虽然主机本体的出货预测还是原来的600万台没有变动，不过游戏软件从1700万套提升到了2100万套。其他主机如GBA、NCG也都做了向上修正。



←Wii虽然机能完全不如另外两个对手，但是在世界销售势头很好。



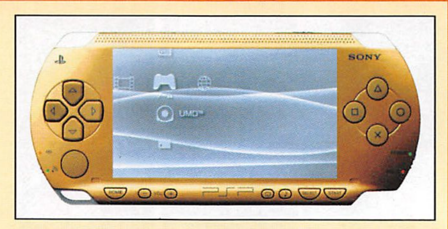
←目前NDS上的游戏一直称霸日本销量榜，完全不给其它主机任何机会。

高贵典雅！PSP新颜色“香槟金”发售！

SCEJ在2月22日发表了SONY公司的掌上游戏主机PSP的最新颜色“香槟金（PSP-1000 CG）”。售价20790日元。

PSP在发售之初仅仅有黑色一款提供玩家选择。但是在后来的一段时间里，分别发售了陶瓷白、粉红、金属银、金属蓝这4种新颜色。现在加上这次的“香槟金”，那么市面上的PSP的颜色就增加到了6种。

随新颜色机器同捆的有电源线和电池包，和其它版本的价格和随机同捆物品是没有变化的。金属蓝在发售的时候和BANDAINAMCO开发的PSP游戏《世界传说 光辉神话》合作过，一起推出了《世界传说 光辉神话》限定版，购买这个版本的游戏会得到金属蓝PSP主机和其他游戏附属周边产品。这次香槟金的PSP会和CAPCOM的新PSP热门游戏《怪物猎人2nd》合作，推出限量发售的限定版。





↑PSP目前销售势头要比PS3还要好，加上这次推出新颜色，又有强力游戏支持，即使市场占有率不如NDS，但是也活得很滋润。

《怪物猎人2nd》发售香槟金PSP同捆限定版



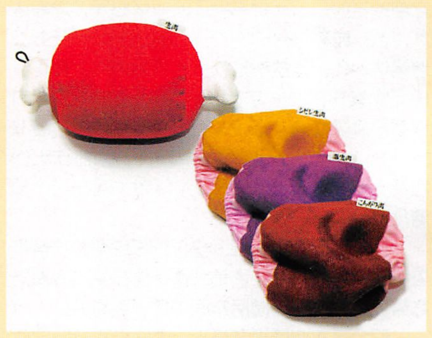
CAPCOM公司开发的PSP游戏——对应网络的《怪物猎人2nd》将在发售日推出一款和香槟金PSP同捆的限量限定版“怪物猎人2nd 猎人包”，该限定版预定将于2007年2月22日发售，预定价格27300日元。

“怪物猎人2nd 猎人包”是一款仅仅发售22222套的特别限量限定版。这个“猎人包”除了该作的游戏和香槟金PSP主机、电源线、电池包以外，还有工会徽章和波克村风格的PSP收容小包“工会小袋”、根据波克村风格设计的“波克村手带”、可以替换各种麻痹生肉、毒生肉状态的“换装生肉”，最后还有料理场风格的两种PSP版面。这次猎人包拥有以上所述全部物品。

游戏贩卖单价是5299日元，同样预定在2月22日发售。SCEJ也是在同日预定发售香槟金PSP，价格20790日元。如果同时购买差价仅仅有1000日元，可算十分超值。



↑仅仅比同时购入主机加游戏贵1000日元，就能得到这个皮包和其他赠品，实在是超值。



↑换装生肉？感觉这个赠品有些恶搞啊！不过对于《怪物猎人》FANS来说是不是很有吸引力？

PS3在日本国内累计出货100万台

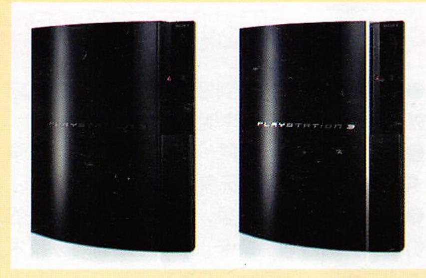
SCE公司在2006年1月16日的时候发布该公司次世代主机PS3在日本国内累计出货终于突破100万。而且这个数字不含亚洲其他地区的出货量，只是日本国内出货的数字。PS3的进程终于走上正轨。

SCE公司在美国时间2007年1月8日时就对外宣布了自公司次世代主机PS3在北美出货已经突破了100万台的记录，目前北美地区、日本地区两个市场加起来PS3的出货量已经突破200万台。现在的情形是发售两个月全世界生产出货累计达成200万。不过SCE公司并没有给出在日本国内出货的100万台中20GB和60GB出货比率是多少的相关信息，SEC只是说明“在日本和美国都是60GB卖得最多”。

同时SCE公司还发表了PS3的游戏软件累计生产出货数北美、日本合计起来是500万套。在这些游戏中FPS类型受到瞩目，《抵抗-人类毁灭之日-》大受好评，其他还有《死或生4》、《死或生沙滩排球2》和《源氏2》这些热门软件销售势头都不错。

运用PS3连接网络会获得各种服务，比如给PSP下载PS游戏，目前用PS3登陆网络的人数日美加起来超过了50万人，在2006年12月24日提供《GT赛车HD》试玩下载日美在20天里下载数到达30万。

PS3在发售后出师不利，在很长一段时间里供货量严重不足，美国地区和日本首发加起来仅仅只有50万，即使现在终于出货量到达了100万，但是市场需求已经不如过去那么大。



↑PS3即使在日本的舆论也十分差劲，目前受到两大对手的顽强抵抗，形式目前没有好转的迹象。

《圣剑传说 玛娜英雄》决定于3月8日发售







SQUAREENIX公司将于3月8日发售NDS用即时战略RPG《圣剑传说 玛娜英雄》。售价5040日元。NDS用游戏《圣剑传说 玛娜英雄》是《圣剑传说》系列第一款采用即时战略作为游戏类型的作品。游戏系统是以PC游戏上RTS作为基础，以现实时间进行，并且在画面内控制复数单位下达指示。利用地形让作战变得有利是十分重要的。

游戏的舞台是在《圣剑传说3》中被毁灭的城市“古都贝坦”。那时候是贝坦王国还存在的19年前，国王性格突然变化，发动了“φ计划”。主人公罗杰在执行侦察任务之后，明白国王要抹杀掉知道了秘密的自己。于是罗杰举起反叛的旗帜，开始和国王战斗。



话题1 你对展开的新一轮烧录卡大战有什么看法

●我的看法是廉价买到好的烧录卡就行，其它就不太感兴趣了。（李明思，16岁）

●最好各个烧录卡都降价，或出现更好的烧录卡，最终获益的还是玩家。（公鹏飞，17岁）

●只有通过市场的竞争，才能是大家用更少的价钱买到更好的烧录卡，市场上不断寻求技术上的创新。（陆晓畅，22岁）

●现在烧录卡太多，让人应接不暇，玩家不好选择啊，有点夸张。（张杨，15岁）

●烧录卡还是变成了SLOT1式的天下，个人认为目前属SCDS最强，不过希望价格上能下调一些。（任毅涵，15岁）

●新的大战又新的变化，用烧录卡是好，但觉得还是不如买正版用起来简单。（董超，14岁）

●我们玩家的选择会更多。现在烧录卡越来越优异了，功能丰富，把游戏平台升级成了娱乐平台。（高海良，17岁）

●烧录卡大战的战火最好烧得猛烈点，很可能各大烧录卡的价格都降低，最终玩家获益。（钱宇辰，18岁）

●经过上一次烧录卡大战后，这次各厂商的技术比以前更成熟了，玩家最初想的支持SLOT1的卡带也出现了，这就是大战的结果。（刘海宾，19岁）

●现在烧录卡都比较完美了，烧录卡大战也基本上接近尾声了。（张禄，22岁）

话题2 你对PSP通过模拟器模拟PS游戏有什么看法

●我刷过了3.03oeb了，功能十分强，不是一个字所能表达的。以后SONY不知会有什么大动作,继续关注DARK_ALEX。（陆晓畅，22岁）

●难道PSP又复活了？难道我又要为运行PS游戏而买PSP吗？（陈潇，15岁）

●这是PSP的又一大创新与改革，又一次显示了PSP强大的机能，PSP就是MVP！（张杨，15岁）

●让任回味无穷，我又重打了一次《月下》，这说明PSP在国内站稳了脚步，且会走得更远。（周可，16岁）

●PSP玩家不会再为玩什么而发愁，毕竟PS上的游戏还是很好，而且有很多不错的游戏。（董超，14岁）

●增加了PSP的功能，增加了我们玩家购买欲望。我希望把PSP打造成全能型的主机。（高海良，17岁）

●终于能在PSP上体验一下PS上的经典游戏了，我们玩家又有的玩了。（钱宇辰，18岁）

●官方的模拟器，非官方的转换工具，这个组合太王道了。（张禄，22岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对《最终幻想》系列在各平台上反复复刻有什么看法？

2、你认为支持CLEAN ROM是不是烧录卡的必备条件。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化
日本掌机游戏单周销量榜

商战过后，DS系主机的软件销量依然有着非常强势的热卖惯性，其中大卖的软件几乎都出其老任之手。

2007年1月1日–1月7日 TOP 10

不知道是应该值得欣喜还是悲哀，如今的掌机销量排行俨然成为了DS系主机的独角戏。PSP的硬件出货虽然一直维持在一个势头不错的情形下，但软件方面却始终无法振作起来。

1 DS NEW 勇者斗恶龙怪兽篇JOKER



●SQUAREENIX ●RPG ●2006.12.28



单周销量：**247558**

累计销量：886420

如果不是因为缺货，相信销量一定会更好！

2 DS ↓ 口袋妖怪 钻石/珍珠



●任天堂 ●RPG ●2006.9.28



单周销量：**214274**

累计销量：4517089

本周被DQM抢去了风头，不过销量已直逼500万。

3 DS ↑ 新超级马里奥兄弟



●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



单周销量：**132189**

累计销量：3948235

名次再次反弹，绝对是06年最热的长卖软件。

4 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练





●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



单周销量：**104728**

累计销量：3853366

一度跌出前十的本作再次挤进前五。

5 DS ↓ 星之卡比DS





●任天堂 ●ACT ●2006.11.2



单周销量：**97932**

累计销量：796065

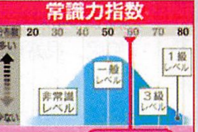
虽然排名有所滑坡，但整体表现已经相当让人满意。

6 DS ↓ 常识力鉴定DS





●任天堂 ●ETC ●2006.10.26



单周销量：**97629**

累计销量：1014229

恭喜脑锻炼二代目销量成功突破百万！

7 DS ↑ 欢迎来到动物之森



●任天堂 ●ETC ●2005.11.23



单周销量：**90468**

累计销量：3745489

实在不敢想象，这款作品还保持在销量前十……

8 DS NEW 马里奥赛车DS



●任天堂 ●RAC ●2005.12.08

单周销量：**61025**

累计销量：1845682

第一次杀进销量前十的老游戏，销量反弹速度惊人。

9 DS ↓ JUMP究极明星大乱斗



●任天堂 ●ACT ●2006.11.23



单周销量：**57841**

累计销量：606315

比之前略有滑坡，60万的销量依然有再突破的余地。

10 DS ↓ 流星的洛克人



●CAPCOM ●RPG ●2006.12.14



单周销量：**56804**

累计销量：275975

排行再次下跌，本作的最终销量基本定格。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

眼观新锐产品 心思往日友人

DS Fire Link上市

DS Fire Link是近期新出现的一款烧录卡，和之前的N-Card、GD FLash、DSLinker一样，它也是DSGBA的OEM产品。

不过，DS Fire Link却有一个和其它卡最为不同的地方，那就是它的包装。从图上可以看得出来，它是仿NDS正版卡的包装设计，十分有趣，同时，它的包装也设计得很有任天堂风格。

功能方面，由于都是DSGBA OEM的产品，所以可以参照一下其它类似的卡带相关评测。

一款有趣的Slot-2烧录卡

这款产品实际上在去年10月份都已经出现了，大家可以看看照片上的日期信息，当时我看了照片觉得比较意外，因为当时这种五色外壳做得还算不错。不过从给我照片的朋友口中得知，这款商品暂时不会上市。打听了一下，当时它的兼容性和SC差不多。只是一直没有在国内出现，很是让人想不通。

不过我猜测这应该是台湾那边开发的，烧录卡嘛，格局就是这样。

有一点可能大家都看出来了，这个卡是侧面插TF卡，但是要拔出TF卡需要借助触笔，哈哈，很好玩，不过并不方便。

Borden，谁还在想着你？

其实我无意提起这个名字，虽然他已经久未露面隐于世，然而就在某日逛至深圳一电玩店时，竟然发现柜台上赫然放着数块EZ　FA，当我用150元购买了一张原本售价超过500元的256M卡带后，心中的畅想便不由自主地开始飞扬……

Borden，这是一个在某时代和神位于同一高度的名字，在那个年代，Borden在每个人的心中都如同一座山……

无法形容EZClient更新后狂悦的心情，手中的老白卡屡屡被摩挲得印记可见。可以说，没有Borden，也许就没有现在辉煌的烧录卡界。这句话，我想是没有人反对的……

Borden又称宝灯，或被玩家亲切地笑称为“老鸨”，且不提Borden和EZ公司后来闹得轰轰烈烈的事件，单讲Borden在玩家中的人缘，前后这么多年，试问一下，有谁能比上？

今日提起Borden，我是在想，每一个厂商，倘若能够拥有一个灵魂人物，会给玩家带来多少改变？至少在多年以后，我们也可以回顾起在论坛里的嬉笑怒骂……

然而有一点是需要说的，我从来都认为，EZ在没有Borden后，确实有过一段沉沦期，但是，缺少了Borden，并不代表EZ就无法立足，技术人员的流失有所损失，但是却不代表毁灭。EZ的后续开发并没有陷入泥潭，实际上一系列新产品的推出也代表他们锐意进取的心态。



当然，这里需要还EZ和Borden各一个说法。看了太多相关的言论，在秋后我和Borden坐在一起提起那些往事时，它们如同过往云烟一样从脑海中掠过。悠悠市场，微观构建着宏观，Borden走过，还有第二个Borden走上台面，第三个Borden也会出现……

对于消费者，我们选择产品，往往受到了太多的第三方干扰。2007年的今天，我们回想当初，购买EZ2的用户发牢骚的不多，购买EZ FA的用户埋怨也少，由此可见，EZ和Borden是完全有可以独立负责的，买了适合自己的，自己喜欢，这就够了。

EZ FA的设计今天仍让我心醉，这也是我今天看到这张卡带不由自主地说出以上痴话的原因。

月MM是在深圳工作吗？（月：不是，很可惜。笑）（李韦柳）
女，21，广州市华南农业大学东区学生公寓9栋703室，510640

系统升降频繁 掌机也忙过年



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

再有些时日就是春运了，按照惯例，每年全国各大高校放假期间都将带动一波不小的硬件销售热潮。今年真是不得不先赞一下和谐社会啊，居然破天荒的春运不提票价，开句玩笑，省下来的钱可以让玩家们多带点游戏产品回老家过年了，呵呵。

这段时间NDSL似乎有点火过头了，R4出人意料地热销，大概厂家自己也没有为此做好充分的准备，产量严重不足，完全无法满足市场需求。截止到发稿日已经缺货一个多星期了，批发商方面称至少要等到20号以后才会恢复供货，这可真是急了玩家更苦了商家啊。受R4断货的影响，NDSL的硬件销售也明显受阻，玩家们期待已久的M3DS虽说月初就推出了，但实际上在国内一直都没有供货，在R4或M3DS恢复供货之前，NDSL真是没法卖了。

在此向大家通报一个关于R4方面的问题，那就是玩家普遍反映随卡附带的读卡器存在严重的质量隐患，具体表现为读卡器的识别率太低，通常需要反复插拔数次PC才认得出来，时好时坏。除此之外，工作温度过高也是问题之一。更有甚者，拆开包装读卡器就是报废的，或许是厂家出于成本的考虑没有采用质量过关的产品吧。为了您的存储卡安全和方便使用，建议不要使用随卡附带的读卡器，另外购买一个品牌读卡器也不会很贵，关键是用起来放心、顺手。好在除此之外，R4本身的做工还是比较令人满意的，至今没有听到玩家反映有什么质量问题，而且目前官方公布了新的内核，增加了软复位功能。总的来说，抛开读卡器，R4依然是现在最值得购买的DS烧录卡。

PSP方面，记得上期才刚刚报告了2.71全型号主板软降的消息，没过多久，2.8软降2.71程序就闪电般地诞生了，简直快得令人不敢相信。这个降级程序通杀TA-079-086型号的主板，全程无须拆机和指定的UMD盘等工具，只需要一根记忆棒即可搞定。不过还是那句老话：降级有风险，慎之。可惜的是市面上基本都是2.81系统的机器了，所以此次降级程序放出对市场行情来说并没有绝对意义，硬件走势未见明显的浮动。如果2.81系统能够在近期破解的话，PSP将有一次非常明显的降价。



不过即便如此，现在购买主机的玩家依然得利，因为记忆棒方面目前又有一次比较大的降价。2G组棒基本上已经是白菜价了，4G组棒的市场零售价也随之降破了400元大关，但价格依然无优势可言。现在买一根4G棒还真是不如买两根2G棒来得划算。固件方面也有重大突破，3.03几乎是紧跟着3.02公布的，这次的更新有比较大的改进，比如支持全屏AVC等等追加功能。不过必须向读者大人们通报的是3.03OEB在某些方面存在BUG，制作人也声称将在下一个版本中修复，所以现在如果不是非常必要，最好不要升到3.03OEB。

硬件周边方面，摄像头依然延续了超强的人气，现在已经到了长期缺货的地步。另外，蓝色主机的实际效果还是不错的，至少比银色要美观一些，颇有金属感，不过按键方面依然和整体不匹配。蓝色主机的价格要比黑白两款普及机型贵50元左右。总的来说，PSP新出的几款颜色市场反应都不够强烈，黑白双煞依然是现在的主流。接下来金色主机就要发售了，但从图片来看似乎还是没有令人眼前一亮的感觉。

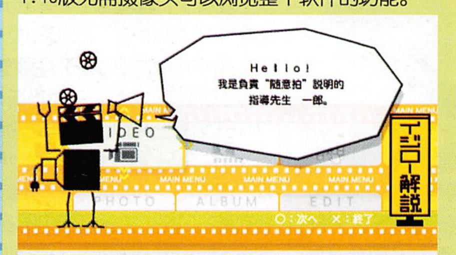
神游沉寂数月后终于有动作了，不过并非神游Wii，而是在1月14日发售任天堂明星07贺岁版SP，共有马里奥和大金刚两款。值得赞一下的是此次神游的幽默译名风格，大金刚的中国名字被华丽地定为森喜刚。言归正传，这个时候推出两款SP实在不痛不痒，毕竟现在还会去购买全新SP的人已经不多了。如果是iDSL贺岁版，我想肯定会大受欢迎。但无论如何，有意收藏这两款SP的玩家请尽快出手，以神游的行事风格和以往的经验，他说的“限量”绝对是真的。

机型	价格
PSP普通	1480
PSP豪华	1680
NDSL	1150
IDSL	1190
小神游SP	660
翻新GBA	330
翻新SP	430



PSP摄像头软件《随意拍》汉化预览版发布

《随意拍》是PSP摄像头使用的软件，里面包含了众多软件和对应摄像头的功能界面。致力于PSP游戏汉化的Pspchina汉化组的部分成员正在对其进行汉化，并于2006年12月25日推出了汉化预览版。说明如下：最近翻译们都在忙着汉化两大RPG游戏，闲着没事对随意拍汉化进行了测试。第一阶段文本汉化了一大部分。图像文本由月光、aeo、天涯在破解。拍照和录像等全部功能可以使用0.51dh或3.02OE-A。0.46 mod 1.45版无需摄像头可以浏览整个软件的功能。



《机战J》汉化正式开始！

喜爱《机战J》的玩家有福了，目前有消息称这个游戏由机战世界和CGP联合汉化。具体情况是："破解等程序类工作由CGP负责，原始文本已经全部到位。剩下的翻译、校对、润色等全是机战世界负责。"

目前的翻译成员

破解、程序：不归云

翻译：Shyujikou，DRUNKGUY

进度

总体：30%

剧本：20%

发布日：2007年内（视翻译多少而定）

由于剧情文本量之巨大（2,485,345 字节），只靠上面两位翻译是不可能的。因此在这里公开向广大机战FANS征收翻译，希望精通日语的FANS们能出一份力。同时也招收能出力的苦力，只要您觉得能参与某个项目，都可以来报名。

联系

QQ：76715142

MSN：usoewin@hotmail.com





2007.01.03《日版游戏王GX》汉化测试第四版RC1发布

Pspchina汉化组从去年9月开始汉化的PSP游戏《游戏王GX》。经过数次更新，目前更新到第四版，具体进度如下：

1、卡片名和卡片说明全部汉化；
2、人物说明全部汉化；
3、菜单全部汉化，图形菜单基本汉化；
4、操作教程汉化；
5、系统信息汉化；
6、祝贺方案的组合方案汉化；
7、少量汉化修正；
8、剧情汉化中；
9、帮助汉化中。

2007年1月3日推出的第四版RC1的进度是剧情汉化50%。祝他们汉化工作顺利，早日完成这款游戏的完整汉化版。





文、责/剑纹

美日中三款精品手游推荐！

Capcom动作射击游戏《失落星球》

Capcom推出了XBOX360版《失落星球》的同时，在不同平台的手机上也推出了本作。游戏发生在一个寒冷的陌生星球，主角在探索星球的时候和其他神秘势力发生了冲突，并且要和星球上的生物进行战斗。和其他游戏不同的是，主角必须依靠热能维持生命，热能一刻不停的消耗。主角需要寻找热能维持生命。这款手机游戏的画面很出色，可玩性颇高。





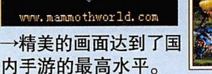


←游戏再现了家用机版的失落世界，各种敌人都原汁原味。

空中猛犸动作游戏《天劫》！







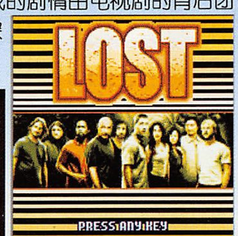
→精美的画面达到了国内手游的最高水平。

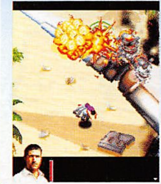
《天劫》是一部以中国古代神话为背景的横版清关的游戏。大意是为了击溃蚩尤燃起的战火，姬水部落年轻的首领——轩辕和他的妹妹天女携手抗蚩尤的故事。这款游戏的平台是Smartphone，由国内著名手机游戏厂商空中猛犸制作。游戏的操作简单，场景众多，敌人和物品的种类也很丰富，爽快度十足。

Gameloft最新大作《迷失》发布！

飞机失事后，主角在一个神秘岛上醒来。挽救事故中的幸存者后，玩家要在岛上建起营帐、打猎，进行各种活动，从此开始了新的生活。这期间会碰到很多神秘未知的现象，主角要在岛上揭开各种不为人知的秘密。

这款游戏是官方提供的手机游戏，让你融入迷失的世界。游戏的剧情由电视剧的背后团队打造。忠于原著，品质有保证，再现了电视剧中的精彩瞬间。探索岛屿的地点很多，比如沙滩、丛林、舱口内、黑色岩石等。











用触笔画符号可以让瓦里奥变身





NDS	任天堂	2007.01.18
	ACT	1人/4800日元
怪盗瓦里奥7	对应触摸笔	



用无与伦比的神奇力量去寻找隐藏的秘宝吧!!

在本作，瓦里奥大叔拥有各种各样的变身能力，借助这些神奇的力量去寻找秘宝。这次我们先介绍4种变身能力。在这次游戏里，瓦里奥可以使用触摸笔来进行各种变身，只要用触摸笔在下屏幕上画出对应的符号，瓦里奥就能变身。变身后的瓦里奥会拥有各种“神奇力量”，运用这些力量去探索隐藏的秘宝吧。

←使用神奇力量变身后的瓦里奥拥有各种神奇的力量。

←↓在瓦里奥身上画一个符号，立即就变身为怪盗瓦里奥了!

变身

→身体冲撞攻击！把讨厌的敌人撞飞的技巧，这也是瓦里奥的招牌技巧。

おわり　もういちど

怪盗瓦里奥



←→在面部画一个圆圈符号，瓦里奥就能变身为……

←↓如果画这个符号的话瓦里奥大叔就会……

→如果画一个放大镜的形状，那么瓦里奥就会……

↑变身为博士瓦里奥以后，就能看到平时看不到的东西，用于寻找隐藏宝物和路线。



通信对战的详细和故事的重要角色介绍!

本作是描绘拥有强大力量的魔女和人类战斗的史诗。这次介绍通信对战方面的内容，此外还有一些重要角色。

Luminous Arc
ルミナス アーク

NDS	Marvelous Interactive	2007.02.08
	SRPG	1-2人/5040日元
弧光		容量未定

考验技艺的通信对战

运用在进行游戏的过程中所育成的角色，可以参加考验战斗技艺的“通信对战模式”。利用无线联机或者Wi-Fi，无论哪一边都可以进行玩家之间1对1的通信对战。我们在这里详细介绍一下Wi-Fi对战的情况：在登陆Wi-Fi之后可以选择登陆的对战对手是交换过名片的朋友还是没见过的玩家，在进行对战后无关胜败都会得到道具。不过胜败的等级差之间关系到道具的珍稀程度。



↑画面上会表示选择行动的剩余时间。时间限制是每个行动单位给90秒。

选择「通信对战」



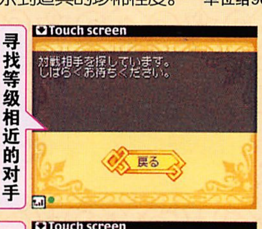
选择「Wi-Fi」



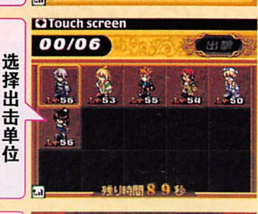
选择对战选手的种类



寻找等级相近的对手



选择出击单位



战斗结果和获得道具





↑上屏幕可以确认单位的状态，然后决定应该如何行动。

对立的两个阵营的首领华丽地登场!!

这个游戏的故事的线索就是关于魔女与人类的斗争，而这两个势力就分为了两个对立的阵营，分别是人类侧的“露美那斯教团”和魔女侧的魔女集团。这两个集团的对立是本作世界观的主要冲突。



教团 世界和平的保护者

能听到神之声的年轻法王 尤哈内斯

本作的主人公阿尔法所属的“永恒乐园”是“露美那斯教团”下属组织。这个“露美那斯教团”比起传教，更着力于统一世界。站在这个教团全力顶点的是“法王”尤哈内斯。他在年仅13岁的时候就即位为法王，拥有能够听到神的声音的能力。虽然年纪轻轻，但是却整合了教团分散的权力，现在是教团名副其实的掌权者。

ヨハネス
いったい何の騒ぎです？
Upper screen

クレア
わたしはクレア。紫の魔女を束ねる者
Upper screen

←自称为紫色魔女的克莱雅，得意的能力是操纵天雷之力。

魔女 让世界陷入混乱的罪魁祸首

统率其他魔女们的首席 克莱雅

能够召唤怪物，让人类闻之色变的就是这些魔女。这些拥有各自强大力量和独立的想法的魔女，也需要一个领袖，而她就是魔女的领袖克莱雅。虽然作为领导人，她欠缺一些果断的能力，但是那种神秘的力量和面对任何事情也都能从容不迫的面对的态度，也显示出她作为领导人的气量。口头禅是：“好好想象吧。”

教团一方的关系者

拥有特殊能力的魔女们





引发伊瓦利斯内乱的 狮子战争之缘由

PSP	SQUAREENIX	发售日未定
	SRPG	1人/价格未定
最终幻想战略版 狮子战争		容量未定

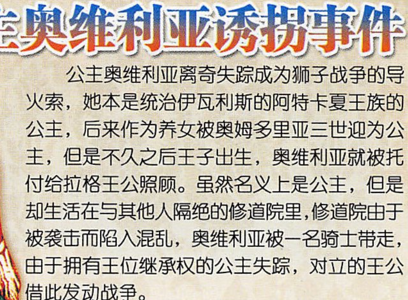
本作副标题是《狮子战争》，这是一场让伊瓦利斯陷入两派分裂的战争，由于国王的病逝，拥有元老院支持的戈尔塔那王公和没落贵族拉格王公为了争夺王位而对立，由于他们分别以黑狮子和白狮子为纹章，因此这场战争被称为“狮子战争”。



武士

公主奥维利亚诱拐事件

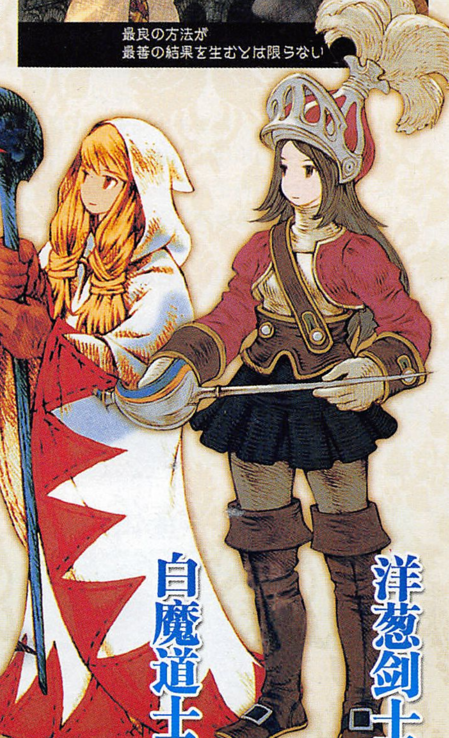
公主奥维利亚离奇失踪成为狮子战争的导火索，她本是统治伊瓦利斯的阿特卡夏王族的公主，后来作为养女被奥姆多里亚三世迎为公主，但是不久之后王子出生，奥维利亚就被托付给拉格王公照顾。虽然名义上是公主，但是却生活在与其他人隔绝的修道院里，修道院由于被袭击而陷入混乱，奥维利亚被一名骑士带走，由于拥有王位继承权的公主失踪，对立的王公借此发动战争。





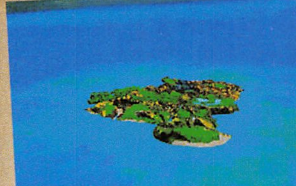
丰富多彩的职业与技能

本作是PS版《最终幻想战略版》的移植作，拥有二十多种职业和两百多种技能的丰富设定，并且在原有职业的基础上又新增加了洋葱剑士，虽然洋葱剑士的基本能力很低，但是能装备所有道具，相信培养出战斗力强大的洋葱剑士是每个玩家的梦想。



道具士

龙骑士

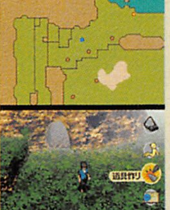


サバイバルキッズ ～LOST in BLUE 2～

NDS	KONAMI	2007年春
	AVG	1–4人/价格未定
孤岛冒险 Lost in Blue2		对应触笔

狩猎和烹饪是生存的根本

漂流到大海中某个孤岛上的男孩和女孩的生存体验游戏即将推出，为了生存，狩猎和烹饪是最重要的两件事，且看厂商又加了什么新元素吧。



←在岛上四处探索时，可以顺便收集各种材料，将找到的材料组合成工具，为生存带来各种便利。





←在岛上常会遇到猛兽，用武器勇敢地战斗吧。

用手制武器与猛兽战斗

生存技巧之一 钓鱼确保食物充足

在食物匮乏的无人岛上，鱼类是重要的食物来源，在海里、湖里和小河里生存着各种鱼类，利用矛和鱼竿可以有效地捕获鱼来保持食物充足。由于所有工具在使用一段时间之后都会损坏，所以需要反复收集材料来制作这些便利的工具。



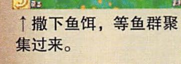
↑用方向键来溜鱼，消耗大鱼的体力是很重要的技巧。

↓钓到啦！煮来吃还是烤来吃好呢？



撒下鱼饵用矛捕鱼





↑撒下鱼饵，等鱼群聚集过来。



→看准位置，用矛准确地刺中水下的鱼。

生存技巧之二 用食物进行各种烹饪

获得食物之后就要用各种烹饪方法把食物弄熟，烹饪的操作全部都用触笔完成，如果出现失误的话就会把食物做焦哦。



↑取火的方法跟前作一样，纯手动钻木取火。

烹饪第一步是取火

切

↑用触笔纵向划过食物进行切的操作。

烤



↑按照箭头指示将烤好一面的鱼片翻转。

煮



↑把食物放进锅里后需要充分的搅拌。

蒸



↑通过调整锅的高度来控制火力的大小。

在美少年的环绕下开始心跳的生活

ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love

NDS	KONAMI	2007.03.15
	AVG	1人/5229日元
心跳回忆女生版1st Love		对应触笔

在《心跳回忆》女生版中，玩家可以选择同年级的男生或男性教师作为恋爱对象，通过各种方式提升自己的魅力，完成与恋爱对象的心跳爱情。本作是PS2版的移植作，并加入了几个新角色，亲手触摸恋爱对象的感觉会是怎样的呢？



→将DS横过来，用触笔碰触约会对象，看对方的各种反应。

友情还是爱情？变化的关系

与男性对象的相处方式决定了到底是成为恋爱对象还是好朋友，两人的关系不同，对各种对话的反应也不同，这种真实的人际关系设定是本作魅力之一。

听听对方说关于KISS的事情

朋友关系

→对方听到KISS这个词之后显得不知所措。

恋人关系

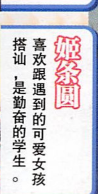
→如果是恋人关系也许会真的亲一下。

新角色登场！发展友情和爱情的对象



叶月圭
成绩优秀运动万能，是高中女生的偶像。

铃鹿和马
篮球部的著名选手，梦想去美国打职业篮球。



姬条圆
喜欢跟遇到的可爱女孩搭讪，是勤奋的学生。

三原色
出身于艺术家家庭，自己也是著名艺术家。







守村樱弥
被称为秀才的优等生，性格很温柔。

DS版新增角色

天童壬
主角学校隔壁羽崎学园的学生，跟主角初次见面就搭讪的不可思议的不良少年。

同班同学会成为恋爱竞争对手？

同年级的女生也在游戏中出现，与她能成为好朋友，不过也有可能成为恋爱的竞争对手。



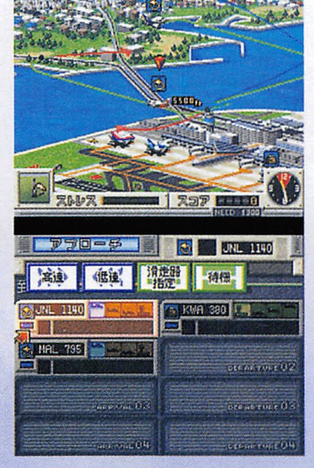


在日本的五大机场 担任航空调度

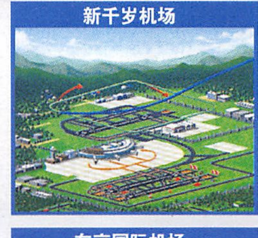
NDS	EA	2007.02.22
	SLG	1人/5040日元
我是航空管制官DS		对应触笔

成为航空管制官 守护航空的安全

航空管制官简单地讲就是负责机场航空调度的职业，本作是一款让玩家扮演航空管制官，保证飞机在机场安全起落的模拟游戏，利用触笔点击下屏幕的各种指令块，能够很方便地对飞机发出各种指示。






新千岁机场


东京国际机场


中部国际机场


关西国际机场


福冈机场

游戏中出现的三名角色

羽田秀雄



←对玩家的航空调度做出各种评价，在游戏的资料室中也会出现，玩家能在资料室查阅用语解说等资料。

新千岁



←根据新千岁机场来取名的女性角色，在游戏的教学模式中，她会详细地指导玩家如何进行航空调度。

凯瑟琳



←也会对玩家做出评价，并在游戏的设定室中出现，玩家能在设定室中调整震动和音量等设置。

初学者也能乐在其中的飞行



NDS	NINTENDO	2007.02.08
	SLG	1人/4800日元
喷气冲击		对应无线通信

挑战19个关卡的全部任务

玩家在两个对立势力的纷争中，驾驶各种型号的战斗机执行各种任务，全部19个关卡中的任务各有不同的重点，因此在这些任务中玩家能体验到多样的战斗乐趣。

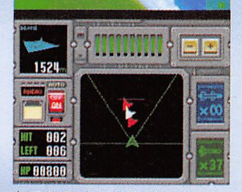


←在执行任务前有整体战术安排的演示，可要仔细看清楚啦。

追求便利与极具真实感的操作

玩家可以操纵各种战斗机自由飞行，完成指定的各种任务。由于可以选择简单的初级操作方式，即使是初学者也不必为操纵飞机而头疼，每个人都能尽情享受在天空飞行的感觉。战斗中直接用触笔在雷达屏幕上点击敌机就可以锁定，游戏追求的就是便利的操作和很有真实感的飞行。





↑即使雷达上的敌机很多，也能方便地进行精确锁定。

夜袭敌方基地

←袭击敌方基地的任务，趁着夜晚敌人警惕性降低时，驾驶隐形飞机发动攻击。

破坏坦克履带



↑将目标坦克的履带击毁，使其停止前进的任务，要准备的攻击目标。

找出隐藏物资

→利用飞行技术在狭窄的通路中找出隐藏的物资。

与巨大的空中战舰战斗



→以北欧神话中的怪物“吞噬死者之物”命名的巨大战舰。

两种操纵方法可供任意选择

玩起来丝毫不费劲 初级操作

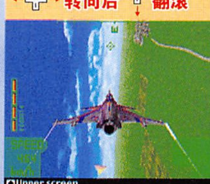
←✚→ 控制战斗机转向



↑只用方向键的左右来直接控制战斗机的飞行方向。

再现飞行的真实感 高级操作

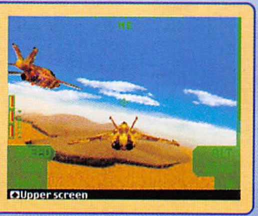
←✚→ 转向后 ✚↓ 翻滚



↑高级操作中能表演出令人惊叹的翻滚动作。

Wi-Fi通信对战

通过Wi-Fi通信能多人一起游戏，与其他玩家较量一下飞行技术和战斗能力的高下，当然也可以与其他玩家一起联机完成任务。



游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

最近真是烦恼，游戏少得可怜，优秀的作品就更不用提了。《瓦里奥》改变了游戏方式，感觉有点累赘。相比游戏短缺，一些大作的公布和发售日的确认倒是让人精神振奋，就让我们期待这些作品陆续发售吧。

解迷系列VOL.9数独2

NDS	PUZ
日版	HUDSON
2006.12.21	1–2人

画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹：数独都是神作，更何况利用NDS方便的触摸方式！

本人之前玩过NDS上的数独来自《成人的大脑锻炼》，作为里面的一个重要部分对人脑起到了训练作用。NDS解谜系列的第9部作品是《数独2》，其实和1代并没有什么本质区别，只是游戏模式非常多。操作方面，《数独2》和脑锻炼里的数独有些不同，但是由于使用NDS的触摸屏，操作非常方便。

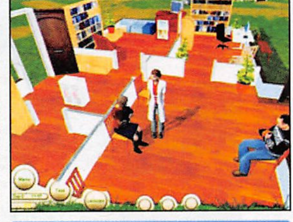


暗凌：锻炼大脑活性，让PUZ控容易中毒的游戏。

这款游戏中收录了不同难度等级的多个数独题目，最简单的只需要填上一个数字就可以完成，随着难度的提高，初始给予的数字越来越少，等到深深被吸引住的时候，往往不知不觉就玩了好几个小时，如果草稿填数的设定更智能化一些，解起来会节省很多时间。感兴趣的玩家可以玩一玩。

宠物医生

NDS	SLG
日版	ValuSoft
2007.01.03	1人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



剑纹：游戏的玩法比较有趣，可是画面让人失望。

刚玩到这款游戏竟然让我想起了《主题医院》，谁知道玩了一段时间后感觉很不一样。游戏的玩法是医疗各种动物，包括狗、猫、马、鸟等等。游戏中的医疗过程制作得有模有样，一点都不恶搞。通过努力扩建诊所，这点有些像《主题医院》。游戏按照任务进行，总共20多个任务。

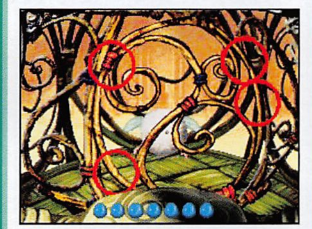


暗凌：英文词汇量不丰富的话玩起来会很累哦。

看着宠物主人在宠物医院进进出出，直接联想起PC游戏《主题医院》。根据宠物主人对宠物生病表现的描述，要对各种小动物做出适当的治疗，如果因为不认识药物名称而去查词典的话，其他顾客可是不会等你的，他们在等待一段时间之后就会离开，那样可就赚不到钱啦。不过需要一定英语和医疗知识。

亚瑟和迷你国

NDS	ACT
日版	ATARI
2007.01.09	1人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹 模仿《瓦里奥制造》的劣质游戏，没有什么意思！

从这个游戏的名称看好像是一款动作游戏，玩到后却让人大吃一惊。游戏的玩法类似《瓦里奥制造》，由多个小游戏组成，这些小游戏也是几秒钟一个的转换，每失败一个就会减少一格的HP，HP减光后游戏失败。可是这游戏中的小游戏实在是太无聊了，古风格的画面也非常失败。这个游戏几乎一无是处。



岚枫 老外版《瓦里奥制造》？

小枫必须要承认，在没进入游戏前已经把它想象成一款标准式的美式动作游戏，也许还会跟某部同名的电影或动漫画扯上不少的关系。实在没想到，本作是一款类似于《瓦里奥制造》小游戏合集形式的小品极作品。但与《瓦里奥制造》相比，本作在操作感上并不太舒适，经常会出现不灵敏的现象。

绝对音感训练DS

NDS	ACT
日版	SUCCESS
2007.01.11	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



月莺 鲁班在前，何必摆弄那根本没两下的斧子？

之前GBA最后大作，音乐节拍游戏《节拍天国》确实有趣。这款游戏一开始接触发现的确很有《天国》的味道，但是玩一下就发现只有俩游戏，一个是钢琴，那个和节拍也没关系，不会钢琴，怎么知道哪个键发哪个音啊？另外一个敲易拉罐的，玩一会还行，一会之后就发现非常无聊。



剑纹 训练和弦听力和节拍的游戏，对我来说不够专业。

这款游戏有两个玩法，听选钢琴和弦和按要求敲击节拍。听和弦非常难，根据声音选择正确的钢琴和弦。令人不解的是这对训练音感有什么帮助？明明只能对内心默唱和弦能力有所提高罢了。敲击节拍玩法很简单，电脑先示范一遍节拍，然后玩家跟着节奏敲击触摸屏即可，这个训练的难度又太低了。

DS电击文库 伊利亚之空 UFO之夏

NDS	ETC
日版	MediaWorks
2007.01.11	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



月莺 从此，NDS成为了直接看日本原版小说的利器。

《伊利亚之空 UFO之夏》动画版之前日本已经播放完毕，网上也能找到字幕版。动画其实是改编自轻小说，还是比较受欢迎的。阿月最欣赏的是整个动画的音乐，故事配上这音乐才有感觉。所以电击文库这次出品DS小说，在阅读上有各种功能，也有音乐和插画，真是直接欣赏原作的最佳选择。



暗凌 不是游戏做得不好玩，而是我不够“宅”啊。

动漫题材的电子小说大概是御宅族们非常喜欢的东西，因为可以随身带着，到哪里都可以拿出来看看。这款游戏并不单单让玩家可以看小说，还让玩家有机会改变小说的结局，阅读的时候注意不同颜色文字标示出的关键字，就能收集到各种用于战斗的卡片，还能玩到小游戏。

世界树的迷宫

NDS	RPG
日版	ATLUS
2007.01.18	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★

翔武　靠自己的创造力去设置迷宫地图吧。

这款游戏比较像去年出的《迷宫制造者》，都是要自己设计迷宫的地图，然后进行战斗。比起PSP，用NDS的触笔画地图似乎更方便一些。在迷宫中行走的方式和雇用系统都类似《巫术》系列。作为主视角RPG，迷路是常有的事，但由于下屏有方向标记，很好地解决了在迷宫中迷路的麻烦。

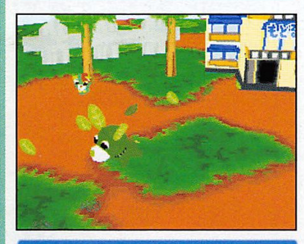


暗凌　制作地图和材料采集系统玩起来很有趣。

平时习惯了只给主角一个人起名字，面对每一个都需要玩家起名字的队员，想名字还真是想到头大，不能直接用编号代替吧。对照自己绘制的地图在迷宫中探索，还真有冒险者的感觉，不过初期遇到的怪物就足以轻松干掉我的队伍，难道升级之路竟然会这么困难？不过游戏还是非常不错的。

茶犬的房间2

NDS	SLG
日版	MTO
2007.01.18	1–4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



翔武　虽然这种游戏已经太多，但还是有自己的特色。

随着任天狗的火热，NDS上的宠物游戏也是越来越多了。本作以茶犬们为主角，游戏方式基本上和《任天狗》差不多，可以用触笔来完成抚摸宠物等动作。不过除此之外，游戏中还有一些收集要素，可以多人通信对战的各种小游戏也是这个游戏的特色。相信喜欢《茶犬》系列的玩家都会来试试。

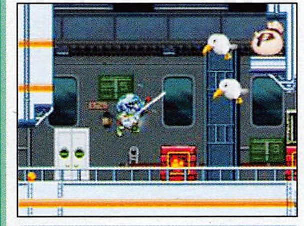


岚枫　如今掌机养狗也是一种潮流。

对于DS掌机来说，类似的宠物游戏似乎会更受欢迎，否则《任天狗》也不会受到媒体和玩家的一致好评。在本作中狗狗的形象更加可爱，对于女生玩家来说，一定会有不小的杀伤力。游戏中各种小游戏的设计也比较有趣，唯一感觉不足就是游戏中几乎都是假名，对于国内的玩家来说实在不是个好消息。

怪盗瓦里奥 THE 7

NDS	ACT
日版	任天堂
2007.01.18	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★



岚枫　到现在连邋遢大叔也要用触笔控制了。

在本作发售前，小枫还一直在祈祷：“千万别用触笔操作……”结果大家都看到了，又是一款不折不扣的左手方向+右手触笔的操作方式。因为之前受过银河战士和马里奥对大金刚2的折磨，小枫对于类似的操作实在有些抱怨。但如果抛去操作方式，游戏本身的素质还是相当优秀的。

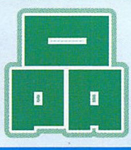


翔武　我现在只能称它为“触摸怪盗瓦里奥”了。

自从接触GB的《瓦里奥》，这个系列的作品就一直没漏过，感觉这个系列在走着下坡路。本作在动作方面强调得不多，更多转向了利用触笔进行变装解谜的方面。本作中再也体现不到《瓦里奥》系列的爽快感，看来近几年的几部作品都没法超过当年的《瓦里奥大陆2》了，真是越来越失望了。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

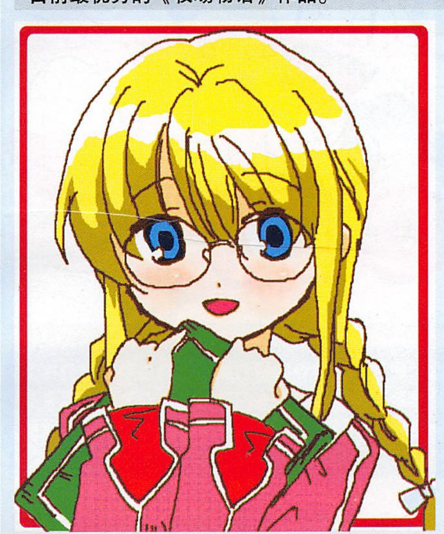
游戏品味


风吹草低现牛羊

NDN SLG
2006.08.24
MMV

目前最优秀的《牧场物语》作品。



《牧场物语》系列在GB时代开始就凭借清新的游戏风格获得了良好的口碑，特别是在女性玩家中十分受到欢迎的大作。当年许多拥有GB的男士们为了不让女友认为她们受到冷落，然后导致问出："你要游戏还是我？"这种具有必杀效果的问题而产生严重的后果，所以一直处心积虑地希望拉她们"下水"，无奈当时难度过高的横版动作过关游戏和复杂的日文RPG都会让她们望而却步。抓破头皮的男士们终于看到了希望，那就是1996年在SFC上发行了第一作的《牧场物语》出了GB版本，从此男士们终于不用害怕被迫选择女友还是游戏，可是他们失算了，他们的GB从此不再回到他们的手中。

以上只是一个趣味的小故事，只是让大家了解一下在女生中《牧场物语》是个什么地位。我们这次要看的还是NDS的《牧场物语》系列最新作《新牧场物语 符文工房》。

《新牧场物语 符文工房》首先说说画面吧。在本作发售的时候很不巧，是和《最终幻想3》一个日子，可以说是有一个强大的对手在和它进行对比。《最终幻想3》的画面在当时的NDS游戏中可谓是鹤立鸡群，虽不说登峰造极，但是也是一个小小的里程碑。《新牧场物语 符文工房》在人物建模上略显生硬，但是效果并不差，感觉十分柔顺。所以首周销量即使有《最终幻想3》这个劲敌，也轻松到达5万套。

在系统上，《牧场物语》已经形成了一个自己的模式，并且在SFC到现在的NDS上推出了数款作品后已经相当成熟。但是本作既然是"新牧场物语"，就有必须革新的地方。除了传统的种田、养动物、钓鱼以外，本作最有突破性的还是加入了战斗系统。《新牧场物语 符文工房》的战斗系统类似于ARPG，在设计上也相当严谨，无论是小兵战还是迷宫难度、BOSS战等等，都不像是一个生手。并且战斗和牧场的生活也有联动，这次养动物就要在洞穴迷宫中抓（养动物变成养怪物？），生长系统的原料很多也是战斗后获得或者洞穴内采集获得。

然后不得不说的就是这次《新牧场物语 符文工房》的人设和未婚妻候补实在太让人满意了。也不知道为什么，过去的《牧场物语》系列人设一直以来都极为幼稚而且也不美形，特别是GBA上女孩版的未婚夫候补更是让大部分女玩家兴奋不起来。这次人设不仅十分优秀，未婚妻候补也是数量繁多，每一位都个性满分。

《牧场物语》系列走到现在已经11年了，最近新作又要出炉，希望新的牧场游戏能够找到突破口，再次让我们体验一个不一样的牧场。



口袋迷 CLUB

"道场"开张已经两月有余，广大口袋迷们支持这个栏目的热情令编辑们感到非常感动。我们在上期已经提过，将对关于以往论题的优秀来信和稿件进行选登，本期我们就专门辟出页码刊登一封读者的来信，和大家共同分享一下这位读者在组队和战术上的心得。其他朋友如果有什么想说的话，也请继续给我们来信，我们会尽量满足大家的互动要求。

口袋妖怪道场 Vol.5



代理主持人：著子

◆由于网络受地震影响仍未恢复，上网查资料不方便而整天唉声叹气，信心与干劲0。口口声声标榜自己是前网络时代的传统派，但真的离开了电脑就什么事也干不成的没用家伙。

不定期《口袋》失败日记（五）

在对新游戏无可救药的迟钝以及一回到家就感到无所事事的双重"动力"下，著子已经造出了一大批100级的妖怪。看着电脑箱子里的成排的"干将"，还真是对自己边靠在床上天马行空地胡思乱想边玩《口袋》的时间统筹能力感到自豪……对不起，说笑而已。再不改改这种生活态度，今后的人生就真麻烦了。

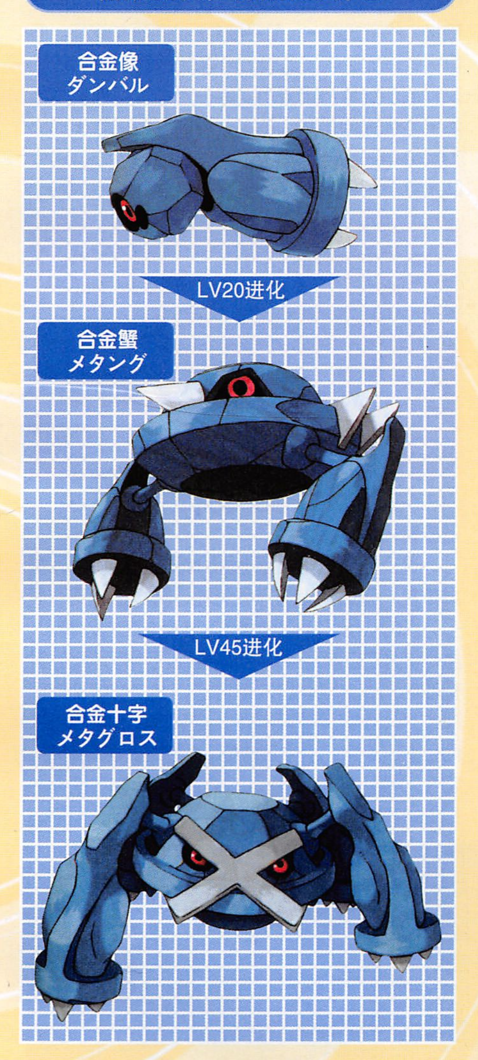
从第一时间买下《珍珠》到现在已经过去了好几个月，最近才终于等到了No.081小磁怪（コイル）随机出现的机会。说实话，为了拿这个钢属性不可或缺的特攻手，自己都快等得失去信心了——先声明一下，对于在下这个网络"棒槌"来说，"上Wi-Fi去换"这个主意出了等于没出，诸位也就不用提醒了。不管怎么说，在付出了一晚上的睡眠时间之后，比较满意的"素材"总算是到手了。对本作中磁怪最终进化型No.462浮磁王（ジバコイル）的捕获破盾能力垂涎已久的著子也算是又了却了一桩心愿。

北京市朝阳区的钱伟读者寄来了自己组沙暴队的心得，拜读之下，令在下大开眼界。翻过篇去的下一页刊登了这封来信，以便大家共同研究。今后像这样的互动交流还会开展更多，希望大家能够踊跃来信，著子在这里先托付诸位了。



←「能捕捉前作中口袋妖怪」的设计对于玩口袋喜欢闭门造车的在下来说实在是太亲切了。

傲视群雄的钢之战塔



No.376 合金十字（メタグロス）		HP:80	速度:70
		攻击:135	特攻:95
属性	钢 超能	防御:130	特防:90
进化条件：一			
雌雄比率:一		颜色查询:蓝	
生蛋组别:矿物组/矿物组		捕获度:3	
特性:净体		初始亲密度:35	
努力值:3防御		孵化步数:10240	

高人高论

●**口袋妖怪网 gty：**那啥……到螃蟹了哈，这玩意儿多了精神头突，本系招数，可以考虑一下，但是打击面是问题（彗星拳也是）……雷电拳变了物攻，盔甲鸟可以去死了。不过，双打中这东西地位有所降低，因为全体攻击的威力降低了，单打中又要时刻小心磁铁（进化型，耐久有了显著提高）。

●**口袋妖怪网 小小的诺：**物理攻击的配招很简单，彗星拳+意念头槌+重臂锤+大爆炸/高速移动/岩切/色彩拳/冰冻拳/雷电拳/光墙，最后一招完全看自己需要选择,实力可以说是提升超越了削弱。努力方面以攻击为主，如果配招中有高速移动或者岩切的话，那么速度至少要加到200才可以保证高效率控场。再说一下特攻的战术，高特攻可以支持双刀炸弹的做法，这样爆炸往往可以炸在特盾上，不至于白白牺牲。虽然雷电拳物攻化了，但是多出了草绳结，所以觉醒力量可以使用觉醒电了。草绳结+觉醒电+大爆炸必备，最后一招一般选择精神干扰或者光栅炮,前者的可能性多一点。努力方面极限特攻是必定的，HP需要分配到338才可以在地球投PM面前合理上场。速度加到200即可，也可以更高一点，难度也不是很高。

●**三栖人论坛 dbzfans：**鉴于现在已经到了DP时代,本人对其培养方针做了一些修改：性格方面，本人认为以减速度加物攻的性格最佳，而且速度越慢越好；努力值物攻加到极限,剩下的加物防；配招，彗星拳＋地震＋大爆炸＋欺骗空间；装备就用剩饭或专爱。这样培养的原因是本人信奉的战术比较极端，作为钢铁队伍的攻击主力，欺骗空间能保证己方先攻，虽然前提是先挨一次攻击，但以合金十字的生存能力应该就不成问题的，只是弱点方面还要小心地震和火攻。如果队伍中准备接力诅咒或巨大化的话，那么合金十字完全有可能秒队。而且，就算没有成功压制对方，瞄准机会用大爆炸也能把对方攻击主力弄掉。

编辑无责任心得：

攻守兼备，有型有款的合金十字从宝石版开始就是很多玩家心中的最爱。在钻石珍珠这个全王牌类战队崛起的环境下，这只基本能力无可挑剔的妖怪仍将活跃在战斗的一线。不过，对于不能和GBA卡实现联动的玩家来说，捕获和配招恐怕是使用这只怪物最大的难点。虽然本作中也能随机捕获，但选种的难度极大，而且这种途径下获得的合金十字没法学到雷电拳（かみなりパンチ），这可是相当大的损失。

读者来信选登

在本期“口袋妖怪道场”中，我们将选登家住北京市朝阳区的钱伟读者的来信。钱读者在信中详细讲解了自己对沙暴队的培养心得，并展示了自己实际使用的队伍。由于篇幅原因，这篇来信中作了部分删节，还请钱伟读者见谅。

各位小编大人们：

大家好！

为了响应“口袋帮一千人等”的响应，我向广大口袋玩家们华丽地献上我在这一个半月内耗费巨大精力组成的两支队伍。首先声明，我所组成的队组不一定是完美的，但在我自己看来已经很满意了。毕竟在《口袋妖怪》中，实战操作也是很重要的。

我喜欢组一些比较难组的队伍。目前沙暴队是大多数人都认为比较难组的队伍了。我本人也非常喜欢使用沙暴队，这次听说薯子前辈也很爱玩沙暴，算是找到同好了。下面就为大家献上我正在练的沙暴队，队伍构成见表（左页下方）。

这支队伍走的是高攻击路线，这与一般的沙暴队有点不同。整个队伍里只有一个No.437号是新精灵。刚拿到图鉴时我就对这只精灵十分期待，它的抗性非常优秀，只有火、地两个属性弱点，再加上它的特性“浮游”或“耐热”。实际属性弱点只有一个。而且，它还会铁壁、瞑想这种实用的加物防，特防的招数，是一面很实用的盾牌。盔甲鸟原本只有睡觉能够回复HP，但往往在呼呼大睡时被对方火电系招数秒杀，但这次飞行系新加了一招羽休（技能机器51号），这招效果等同于实用的回复招数“自我再生”“生蛋”。有了羽休，“天空之盾”将会更加强大。还有一点请注意，就是我的巨钳螳螂配了“剑舞”“接力”而没有用“挑拨”，这是因为我想把巨钳螳螂做成“反挑拨”的战斗力。在我看来，挑拨也是破接力的方式之一，很多接力怪物都很怕这招。但巨钳螳螂即使中了挑拨，也可以使用高达130的物攻种族值继续打击对方。另一方面，巨钳螳螂虽然抗性优秀但是耐久不高，挑拨对方后等于把火力都集中在自己身上，这无异于自取灭亡。这支队伍就介绍到这里。



编者一语：

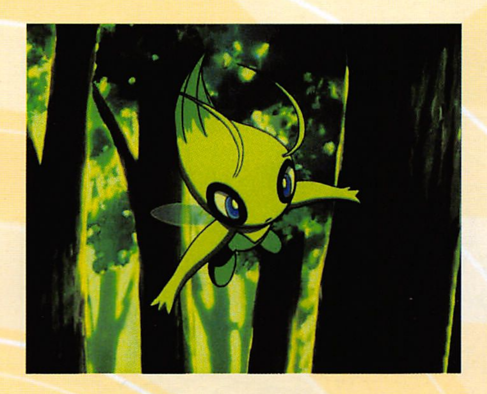
灵铜铎目前无论在国内还是在国外都具有绝顶人气，强化、岩菱、放墙、爆炸样样使得，精准镜片加催眠术的组合更是已经进入了“霸道”的领域。这个队伍里四只钢系怪物的组合实在是硬派得很，只是要对对手专狙钢系的磁力怪物格外留神，只要消灭了钢系对策，这种组合的强大防守反击能力就体现出来了。

下面再献上我的另一支队伍（右页下方），各位看官请注意了。

这支沙暴队虽然与上面介绍的队伍有两只精灵重复，但更偏重防守和消耗，同样是一支有很多亮点的队伍。No.450号是本作新加的扬沙精灵，虽然破坏力不如巨甲，但属性比巨甲好，起码没有四倍弱点，可以作为物防盾。N0.445的种族值600之多，地位等同于快龙，血翼飞龙和巨甲兽，而且速度是它们当中最快的。配合它的沙隐特性，它在沙暴队中也算是一个强大的攻击力。值得一提的是荷叶鸭这只PM，它本身不抗沙暴，但它有

钱读者的沙暴队（一）

妖怪名称	配招	性格	努力值	特性	道具
No.248巨甲兽	冷冻光线+大文字+地震+岩崩	一物防+特攻	特攻252 物攻128 HP128	扬沙	剩饭
No.227盔甲鸟	撒菱+吹飞+羽休+钻孔啄	一特攻+物防	物防252 HP158 HP100	锐利目光	剩饭
No.346化石花	岩崩+剧毒+自我再生+镜反射	一特攻+特防	特防252 物防158 物攻100	吸盘	剩饭
No.212巨钳螳螂	剑舞+十字切+试刀+接力	一特攻+物防	物攻252 物防128 HP128	虫旋警报	剩饭
No.376合金十字	彗星拳+地震+岩崩+高速移动	一特攻+物攻	特攻252 物52 特防100 速度100	净体	专爱头巾
No.437灵铜铎	铁壁+瞑想+精神干扰+睡觉	一物攻+特防	HP252 物防100 特防158	耐热	剩饭



寄生种子来弥补HP的消耗，可以用它来抵挡水、冰系招式。两支队伍中都有的化石花放在这里一起说说，化石花是著名的消耗PM，它本身耐久不错，又会自我再生这种实用的回复技能，再加上剧毒、寄生种子这些优秀的消耗招数，放在沙暴队里消耗对手更是锦上添花。我希望薯子能考虑这支队伍，因为我发现你在培养砂暴河马。

编者一语：

钱读者看照片看得够仔细（笑）。当然，想在钻石珍珠版里玩沙暴，一只优秀的河马总是应该养的。在沙暴队里用荷叶鸭是在下没想过的主意，如果不考虑沙暴的负面效应，荷叶鸭的属性和能力确实弥补了沙暴队的几个致命弱点，今后一定要实际试试这种用法。至于烈牙龙，在下目前已经在用专爱围巾+逆鳞这个“大众组合”，这支快刀肯定会在在下的队伍中常驻下去的。

沙暴队往往有很明显的属性漏洞，但我配的这两支队伍基本上没什么明显的属性弱点。为什么说“基本上”呢？因为第一支队伍中有三只PM怕火……其实当时组完队伍之后我也吓了一跳。当然，火系PM在沙暴队面前也无法构成太大的威胁，因为地岩招数在沙暴队中非常普及。

以上两支队伍仅仅是给玩沙暴队做参考，起到一个抛砖引玉的作用，希望广大口袋迷早日组成自己的队伍。最后强烈呼吁一下，一定要做一期沙暴队赏析的专题，并且一定要用到我的这两支沙暴队。我可是一看完“小编宣言”就立刻写下了这么多东西，上面的要求小编们可以不去做（如果你们忍心这么对待你们忠实的读者的话），但是一定要在PG BAR上说一声，我的信已经收到了，好让我知道我们家附近的邮筒是好的。

最后，祝小编们工作顺利，身体健康。为工作伤了身体，可是广大读者都不愿看到的。（北京 钱伟）

编者一语：

非常感谢钱读者的问候与关照。这封信被薯子从岚枫手中直接“截”到了口袋迷CLUB来，并且以这种形式刊登在这里，不知钱读者还满意吗？《口袋妖怪》中的组队与配招非常深奥，有很多值得研究的地方。今后我们还会以这种形式陆续选登读者的来信，还望广大口袋迷们多多捧场。

本期的道场主题：

一击制敌的狙击名将

No.452毒龙蝎（ドラピオン）是珍珠钻石版公布较早的新口袋妖怪之一，优秀的属性防御和丰富的攻击技使它成为不少玩家队伍中的主力狙击手。如果你也喜欢这只强力的新妖怪，请一定要参加我们的讨论。另外，在今后的“道场”中，你还希望看到关于哪些口袋妖怪的话题？请在回信中一起告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）

No.452 **毒龙蝎**（ドラピオン）

属性	毒	恶
HP:70	速度:95	
攻击:90	特攻:60	
防御:110	特防:75	

钱读者的沙暴队（二）

妖怪名称	配招	性格	努力值	特性	道具
No.450砂暴河马	地震+沙地狱+睡觉+咬碎	一特攻+物防	物防252物攻128HP128	扬沙	剩饭
No.445烈牙龙	地震+瓦割+剑舞+龙爪	一特攻+物防	物攻252速度252HP6	沙隐术	专爱围巾
No.346化石花	寄生种子+剧毒+自我再生+镜反射	一特攻+物防	特防252HP252物防6	吸盘	剩饭
No.272荷叶鸭	寄生种子+冷冻光线+能量球+亿万吸收	一物攻+特防	特防252HP100特攻158	任意	剩饭
No.227盔甲鸟	撒菱+吹飞+羽休+剧毒	一特攻+物防	物防252+HP252	锐利目光	剩饭
No.141镰刀盔	剑舞+攀瀑+拍打+石刃	一特攻+物攻	物攻252速度252	甲虫盔甲	专爱头巾

我、最喜欢POKEMON了！



↑周琳桦同学的画稿果然非常出色，线条非常细腻，很多地方还使用了比较专业的网点纸。其实你的画真的很可爱，一看就是出自MM之手！

对我来说，POKEMON是可以互相交流任何感情，吐诉不快的好朋友，好伙伴。

我同大多数人一样，是在电视屏幕前接触到那一只只生动活泼的小精灵的。曾经深信POKEMON是从动画改编成游戏的，还和朋友争执不休。当后来知道真相后虽心有不甘，但还是自我反省了。

97年我上小学一年级，《宠物小精灵》首播，无数同龄人每天准时守候在电视机前听着那一声声“皮卡”“皮卡”。尽管现在大家基本都对它失去了童年时的兴趣，但绝对没有一个人把POKEMON遗忘。说它幼稚也好，可爱也好，至少它在每个人心里都有一个影子。一个无法磨灭的痕迹。口袋妖怪风雨辉煌地走过了十年，我也经历了十个学年，那漫漫长路真是有无限回忆啊！

其实早在我小学时，《宠物小精灵》放到50来集就停播了。像我们这种没有经济实力拥有GB的孩子对POKEMON也开始淡忘起来。直到小四时书报亭的老板向我推荐《宠物小精灵特别篇》，我的世界第二次被POKEMON颠覆。我手上的那第一卷唤醒了本班3/4同学的记忆，第二次热潮袭来。只有我家才有卖那漫画的关系，我成了那时最忙碌的中间枢纽。那时真的感觉很快乐，很自豪！

可惜出版商和电视台一样不近人情，有着吊人胃口的第八卷的预告却不继续出版了！曾几何时还一直傻傻地等着书店老板把书进来的那一天……

这份遗憾整整有5、6年之久，尽管没有再次淡忘却一直有着一份难过。初三毕业前，学业正紧张时，“吉美漫画”推出了《神奇宝贝》1到14的预告。看着那幅图片，我的心跳突然加快了速度，整个人都沸腾了起来。趁着还没发售这档，我发奋了一个多月，那可是等了5年的值得纪念的日子啊！整天都处在十分精神的状态下等着漫画的到来。或许同学们不明白，这对我来说有多么重大的意义。

至于POKEMON最重要的游戏，我第一次玩的是日本正版的《红》，弄到它可不容易！虽然画面粗糙，没有动画中那么生动，却足以抓住我们这些玩家的心，太有趣也太紧张感了！接着一发不可收拾：GBA（老哥那刮来的）上的“银”、“蓝宝石”“绿宝石”“火红叶绿”“卡片”……虽然不富裕，不能玩齐，却也十分满足了！这次又为了NDSL和《珍珠钻石》对老爸软磨硬泡、发奋图强、威逼利诱……反正什么都干了，终于看到了一丝的希望。

POKEMON是伟大的，它带来的感动是无法磨灭的。“口袋妖怪”，真是一个好名字，可以放在口袋里的妖怪，与人类一起生活，一起玩耍，互相帮助。我热爱口袋妖怪的一切，无论上多少次当，等候、痛苦了多少次，都无怨无悔！

相信很多口袋FANS的想法都一样，POKEMON是人类最好的朋友！

——上海 周琳桦

后记：虽然我的字难看了些，但我是女生哦！“口袋迷CLUB”第一次推出时，在得奖者那个框里对我用的是这个（他）。我看第一眼时有些哭笑不得……（尽管我从头到脚长得没几点像女生吧……–_–||）

岚枫留言：很高兴又能够收到周MM的画稿和来信，对于上次误把你当成男生的事情小枫在这里跟你抱歉了。其实当时你也的确没有在上面标明性别嘛，名字又比较中性，所以才会搞错的……

掌机迷的各位编辑，大家好！！

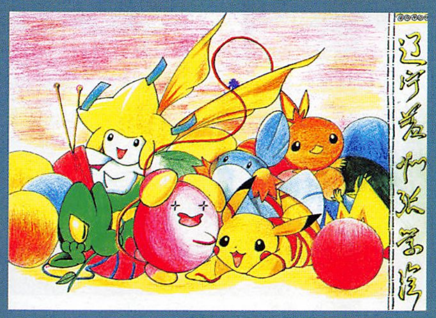
感谢掌机迷“口袋迷CLUB”给我这次口袋交流、展示自己的空间。

首先我和我身边所有的口袋迷朋友对“口袋迷CLUB”说一声：“我们永远支持你！”相信所有喜欢口袋的朋友都和我想得一样吧。

与口袋迷的交流、展示自己的机会，还有奖品可以得，这些都是我购买《PG》的动力。有了“口袋迷CLUB”相信掌机迷也会越办越好！“加油！口袋迷CLUB！”

——辽宁益州 张学洋

岚枫留言：十分感谢张读者对杂志和“口袋迷CLUB”的支持，其实小枫也的确收到不少像张读者这样的来信，大家的心情我也十分能够理解。你在来信中的最后一段话，小枫无法给你登在杂志上。其实道理很简单，每个人都有选择喜欢事物的权力，自己喜欢的东西没必要强加到其他人的身上；而对于自己不喜欢的东西也没有必要对其拥有偏见。无论如何，只要高兴就好，不用太在意其他人的想法吧。你的画稿真的很出色，特此展示给大家！



↑张学洋的画稿颜色鲜艳，PM的形象也十分地可爱，最醒目的莫过于画稿最右端的“大字签名”。

小遥的“的”

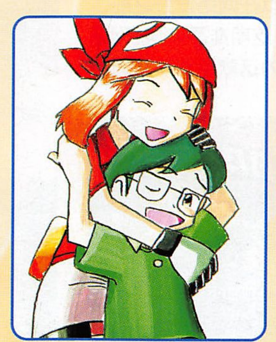
和春野的装束蛮像的
红衣黑短裤的穿在身上的（绷腿裤？）
青棉鸟是被雷劈伤的
照顾起来是费劲的
帮助弱小怪兽是她义不容辞的
所以累倒也是值得的
童年的歌谣是美好的
“噜噜”地哼唱是动听的
生离死别是残酷的
与弟弟重逢时的泪水
是令人欣慰的
吉拉奇和玛娜菲
怎么看剧情都是有些重复的
人兽恋是浪漫的
海洋世界是壮观的
可惜罗马这地方是多灾多难的
王子和公主没有在一起
全是编剧们一手策划的
漫画版中性格是野蛮的
两颗尖牙和果林是贼像贼像的
总而言之，言而总之
小遥是最最可爱的

——平野

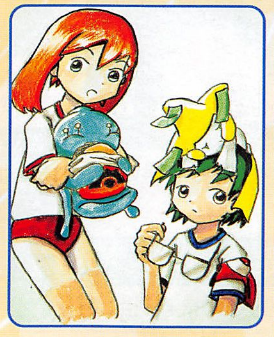
（上面写的那些东西是我对小遥的一些看法，如果觉得写得不怎么样也无所谓。因为鄙人认为自己的写作功底很差，反正也写不出来什么好东西。）

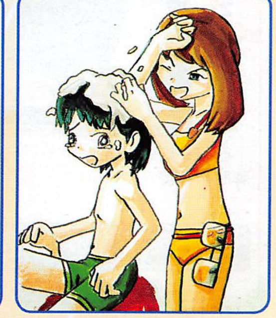
岚枫留言：完全没有觉得不好啊，小枫虽然对口袋并不熟，也不是很了解关于小遥的事情。但是却很喜欢你那篇“小遥的‘的’”。对于游戏、动漫里的人物，小枫在年少的时候也充满了憧憬，类似的心情是能够体会到的。你用心写的东西的确能够感动到不少有同样心情的人呢！

平野笔下的小遥和她的朋友们：











Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

2006年12月底，台湾海峡发生地震致使中国电信6条光缆线路中断，这件事情相信大家都知道了吧。由于这次事故很严重，电信马上进行努力抢修，然后宣称宽带要几个月才能完全恢复。本期“Wifi天下”准备介绍的几款游戏，由于网络要求较高，所以连接Wifi网络都非常困难，只能作罢。最夸张的是在NDS上测试网络连接都很难成功，所以本期“Wifi天下”栏目给大家介绍一款无线联机游戏。

海底电缆事故

目前的网络条件还没有完全正常，好在很多国外网站已经能浏览了，只是打开速度很慢。地震对Wifi无线网络的影响也非常大。就拿玩掌机的Wifi游戏来说，连接Wifi网络的硬件条件是使用无线路由器连接有线宽带，所以同样是很难连接。甚至使用NDS的Wifi网络设定都很难一次连接，即便连上了也时常断线。

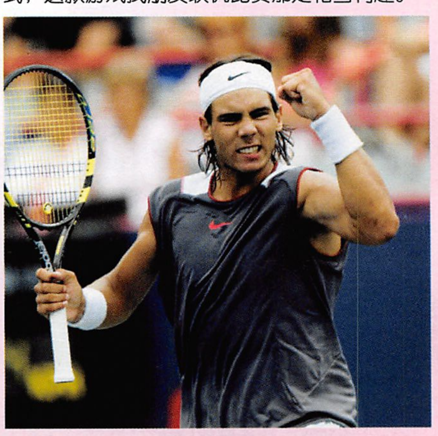
在这种情况下，国内大部分玩家进行Wifi游戏是非常困难的。每次连接都要费很大力气重试，玩起来很不舒服，所以在网络没好之前，还是找朋友玩联机模式吧！这期推荐NDS的网球新作《纳达尔网球》，因为这款游戏非常适合联机对战。



↑西班牙网球小将纳达尔作为游戏封面，这是他的招牌胜利姿势。

推荐游戏《纳达尔网球》

这款游戏推出前没多少人重视，但是当PG众小编玩到后，都惊呼它为掌机上的网球“神作”，所以在这里推荐一下。《纳达尔网球》以目前当红人气网球小生Rafa Nadal为主角，得到其形象授权制作的一款网球游戏。这款游戏的画面非常出色，3D人物惟妙惟肖，各种动作自然逼真。手感值得称道，操作爽快又准确，这也是小编们推崇为神作的重要标准。游戏有类似《VR网球》的职业模式，适合单人游戏。通过训练提升技能、获得各种道具、通过比赛获得晋级。而球类游戏的最高乐趣当然是多人模式，这款游戏找朋友联机比赛那是相当有趣。

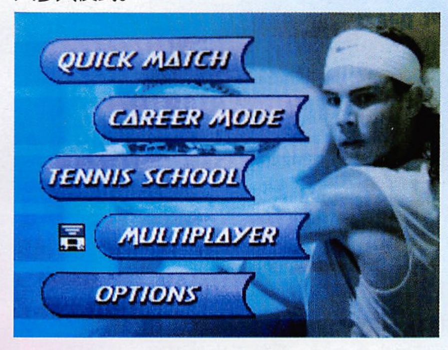


↑这是他又下一城的照片。难怪这么多人喜欢他，实在是帅啊！

游戏基本操作	
十字键	移动
A	击球/回球
B	上旋球
X	高抛球
Y	特殊击球

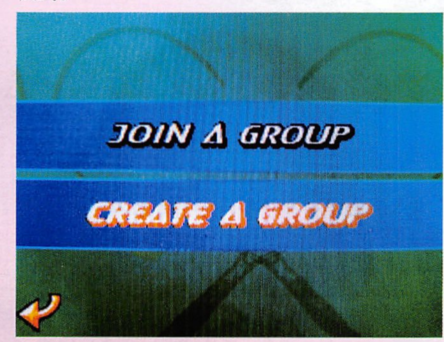
多人模式

在游戏主菜单选择第四项“Multiplayer”进入多人模式。

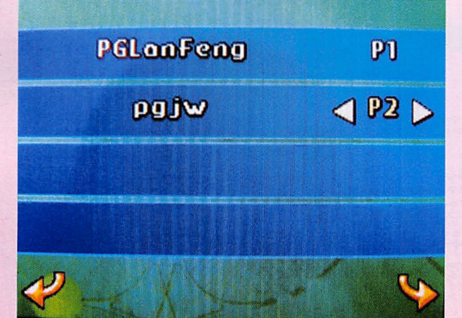


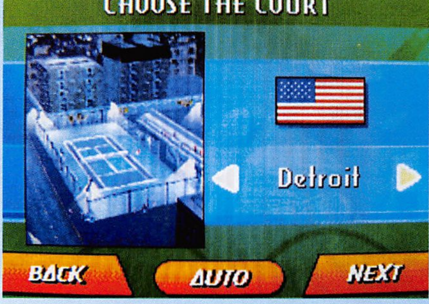
建立比赛

选择“Create A Group”作为主机建立游戏房间。首先选择Normal或者Easy模式，这两个模式可不是游戏难度，Normal指的是两个玩家都有这个游戏卡，Easy则是一盘卡采用共享模式。



然后选择男女比赛、选择单人或双人模式、选择比赛规则（比赛场数等）、选择比赛场地，这些设置结束后就可以等待对手加入了。





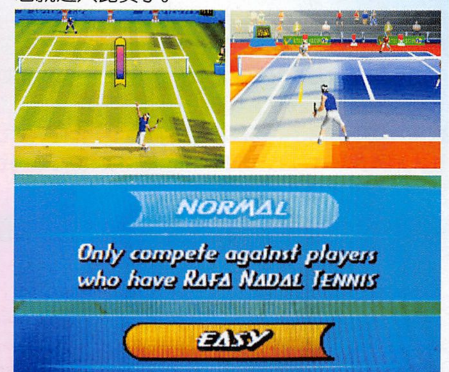
↑屏幕下方Auto按钮的功能是自动设置比赛。

加入比赛

作为主机建立比赛房间后，其他玩家就可以加入比赛了。选择“Join A Group”进入刚才设置的比赛。



进入比赛后，双方还要选择使用的球员，然后就进入比赛了。



↑Normal和Easy是两种联机方式，不是游戏难度。

PG总动员

小编的轻松驿站 第十回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

2006年我的最爱与感动（二）

剑纹的见与闻

（续上期）

说起看电影我就想起一个笑话，如下。

我这一生只被电影感动过三次：

第一次，是我很小的时候看《妈妈再爱我一次》，我深深地被感动了；

第二次，看《大话西游》，我深深地被孙悟空和紫霞的爱情故事感动了；

第三次，看《十面埋伏》，当我看到章子怡那顽强的生命力时，我第三次被深深地感动了！

2006年我的最好看电影



看电影确实是打发时间的好方法，虽然坐在屏幕前浪费掉几个小时，但是一部好的影片是对得起这些时间的。现在回想2006年给我印象比较深的影片有《疯狂的石头》《好奇害死猫》《伊莎贝拉》《三峡好人》等，这些都是国内的。国外的更多了，比如《达芬奇密码》《怒火攻心》《电锯惊魂3》等。还看了很多另类和非主流片子就不在这里提了。

2006年我看了不少好片，随便拿一个出来介绍给大家，它就是《神奇遥控器》。这部片子非常搞笑，并且很健康，除了里面那只狗的作风。亚当·桑德勒在片中的表演很卖力，其实之前我并不喜欢这个衰人，就是《神奇遥控器》改变了我对他的看法。由于篇幅问题，剧情我就不透露了。这部片子情节上笑中有泪，看完后让人陷入深思，并且更加重视自己的朋友和家庭。我认为"人生是不能重来的，但是应该可以遥控吧？"

2006年我的GBA游戏最爱

《节奏天国》，无可置疑地成为我的2006年GBA游戏最爱。这款充满了创意、动感、恶搞的"小游戏"让我感动。从某些方面来看，它超越了至今我玩过的绝大多数游戏。简单的按键配合奇妙的画面，本身又是个音乐节奏游戏，所以无论是操作、画面，还是音乐都是完美的。但是这些元素又是如此朴实无华，游戏乐趣仿佛真的来自天国。

2006年我的NDS游戏最爱

说实话，NDS版《银河战士 猎人》很让我失望。因为我写这个游戏的攻略，于是反复打了4遍，是NDS上游戏时间很多的游戏了。其次是《节拍特工》，也玩了好多遍。然后是《Contact》，同样玩了很多遍。《Contact》这个游戏非常让我着迷，无论是游戏的两种截然不同的画风，还是其他充满创意的要素。用我在69期特别策划"圣诞礼物"中对这个游戏的描述概括，就是不爱玩RPG游戏的玩家也会被这款游戏打动。

2006年我的PSP游戏最爱

2006年的PSP上的好游戏不少，基本上我都玩了。现在回想一年来玩过的游戏，年初的《虹吸战士 黑镜》给我留下的印象最深。这个游戏最初是在PS2上开发的，后来转移到PSP上，所以画面非常地出色。游戏好玩程度我就不说了，反正快1年了我还记得这个游戏的大部分关卡，可见游戏设计的精妙之处！



月言莺语：在世界的中心呼唤“武”！



小谈月的一个兴趣

开设总动员甚久，似乎阿月透露给大家的情报比较少。好吧，如果细心的读者应该记得阿月我提到过学习过合气道，这期就来讲讲阿月的兴趣之一——武术。对于武术的兴趣的起源，要归结于阿月还在念书时，看的一套漫画《拳儿》（原作：松田隆智 作画：藤原芳秀），从此开始对武术产生了兴趣。题外话：看日本漫画对我国武术产生兴趣，阿月也不想的，尴尬啊。）

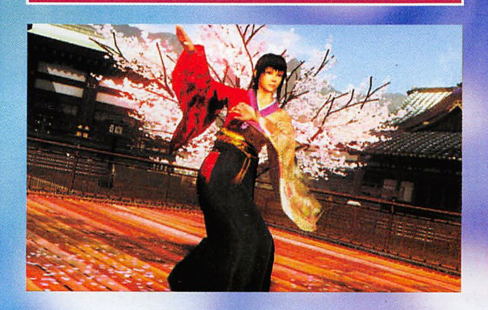
无法接触到的传统武术

松田隆智是日本的“台湾派系武术”研究权威，对于台湾派系的武术有着深入的研究。他创作的《拳儿》这部漫画可以说是武术漫画的绝对经典之作。有兴趣的可以去搜索一下。

之后阿月产生兴趣后就打算学习。怎奈国内在特殊时期之后武术家大量外流，而且并不进行商业化推广的话，几乎无法找到师父。要去学习太极拳的话，月又不愿意，首先，现在的太极拳是体操版，其次学的人大多是老人，无法承继年轻人的朝气。《拳儿》中“主角拳”八极拳是北方的，而且即使在北京也不易找到师傅。此外还有披挂拳、螳螂拳、八卦掌等有兴趣的拳法无奈都无法找到师父。于是大家也可以理解为什么月是看日本漫画才能了解武术。

游戏中的部分合气道高手

《TK》中的妙龄少女：风间 飞鸟
《VF》合气道高高手：梅小路 葵
《饿狼传说》有跳楼嗜好的不死魔王：吉斯·霍华德



日本武道——合气道

扯远了，后来阿月学了一个月的跆拳道，这种商业化推广的“韩国货”倒是满地都是，但是跆拳道实在无法满足向往传统武术的月的野心。后来在北京得知了合气道的存在，最后开始学习。简单来说合气道是揉和了柔术（注意，不是柔道）和剑道产生的新流派武道，国内的教习以摔法和拿法为主。月参加的是祥平塾认定的海淀合气道协会，祥平塾位于日本九州福冈市，1977年由菅沼守人师范创立，是合气会九州地区总部。祥平塾取自开祖和吉祥丸道主之名。练习了一年多，在2004年10月份见到了来中国参加升级审查。月也见到了应该是个“大人物”的菅沼守人师范，外表看下菅沼守人师范非常和蔼，并且和月握手（之后三天不洗手=3=）那次审查会月拿到了五级（最低级T_T）。

小知识：为了区别于中国武术的称呼，日本对武术一般称呼为“武道”。

小剧场——月和著子、岚枫饭后谈武术

月：哇哈哈，要是偶继续学合气道，少说也那个初段，然后回老家骗正太萝莉来学，以后不愁吃穿。
岚枫：能学到梅小路 葵的境界不？她在VF中……（以下高谈VF内容一万字省略）
著子：武术家那是不错，就是现在这个时代……
电视中央5套：著名武术家XX在当初某地十几年里，一直以擦皮鞋为生……
月：哎，国术……

心乃武之心 武乃心之武

虽然在武术的学习上有重重困难，但是月也没有放弃。咱现代人的工作节奏是不适合练习武术了，不过只要有向武之心，相信有一天会实现的。

最近闲杂琐事等等

最近一直沉浸在《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》中，这次做得确实非常不错，再加上自己对这个系列的喜爱，所以决定要研究彻底一点。这次WIFI是打排名的，我在打通游戏后，打算用通关的阵容去打一下，结果被5000名直接一回合秒杀。

目前正在重新练怪物、配招，前段时间终于打过了2500名，但又被1000名一回合秒杀了，真不知道打入前十名的人都是什么样的实力啊。说起来，这次《DQMJ》中有了能力上限这么一个系统，还有技能系搭配系统和通过技能系学习特性。比起原来的作品，这次战术选择上需要有点讲究了，虽然和《口袋》那种没法比，但至少也摆脱了过去6×999状况了。

不过，这次越到上面的BOSS级，能力上限却越低，好几次差点把实力强的怪合成比较上级但实力不强的。目前打算用皮萨罗、佐玛和黄金史莱姆来组队，皮萨罗和佐玛基本已经练成了，黄金史莱姆真是怨念啊。

没法通过WIFI来进行1V1的对战确实有点可惜，我还想和朋友们对战呢。

偶尔还是要对童年有所回忆的

无意中翻出了和《魔神英雄传》相关的东西，估计和我年纪差不多的朋友在小时候也都看过这个动画。当时除了追动画外，还有一件事情，就是买相关的模型。小时候在这上面不知道投资了多少，当时一代的三合体卖60元，对于小学生来说，家长不给掏钱的话就算是天价了，但就这样，我靠攒钱买了龙神丸、战神丸、幻神丸、空神丸、还有几个敌人机体，算上二代的，加起来有十多个了，但最后还是零零散散丢了好多。借给楼下小孩儿的三合体，拿回来的时候只剩腿部了。龙王丸被我拿去参加学校组织的“我们爱科学”的展览活动，最后没拿回来，真是惨啊。

除了龙王丸外，战王丸、空王丸和幻王丸原来在国内都没代理过，但都是我最喜欢的，至今还在心中留作遗憾……









暗凌半月小事记

重装系统，真的很麻烦

上次忘记说了，在圣诞之前，我的工作用电脑曾经故障过一次。在11月里有过其他小编相继重装系统的事情，当时笑称重装系统也成为流行病，就像流行感冒一样，没有想到这个流行病居然被我染上了，而且还是带潜伏期的。虽然以前也曾经有过两次重装系统的经历，不过这一次特别麻烦，整整折腾了一天半。

事情是这样发生的：某天早上，我坐在办公桌前像往常一样开机，结果提示重要文件丢失，我努力回想了一下，不记得前一天有过什么删除文件的操作，也没有其他人用过我的电脑，这故障真是出的莫名其妙。遂去网络部找来了XP安装盘想要进行修复，谁知重新启动之后，提示硬件出错，我就懵了，叫网管来帮忙看看是什么问题。网管说可能内存条接触不良，动手将机箱打开，拔下内存又插了上去，这回更怪了，是显卡出错……再把显卡拔下来，好好清理过上面的灰尘之后，重新插上去，一开机就报错声长鸣。网管无奈地跟我说还是重装系统吧，我无奈地点头同意了，还在想：莫非我的RPWT突然爆发了，好端端的怎么会故障了呢？

网管将我的主机扛到了网络部去，开始格式化C盘，我坐在办公桌前发愣了几分钟，然后拿出GBM开始消遣。大约十多分钟之后，网管跑来问我电脑的光驱是不是有问题，拷贝文件的时候出错，我想了想，貌似上一次重装系统的时候就是临时借用其他光驱的，网管只能再如法炮制了。吃过午饭之后，网管告诉我重装系统的进度很缓慢，争取在下班的时候搞定……

第二天早上，我的电脑系统算是重装完了，但是显卡驱动程序却装不上，缺少一个文件，导致刷新率只能设置为60Hz，看屏幕看得眼花，不过当我将SP2补丁包装上之后，居然奇迹般地恢复正常了，赶紧将刷新率改为85Hz。接下来又要将常用应用程序再装一遍，好在安装程序我都用备份，即使如此仍然花了整整一上午的时间。这种麻烦的事情，一年折腾一次都已经受不了了，希望别在不久之后再出问题。

数独，真的很好玩

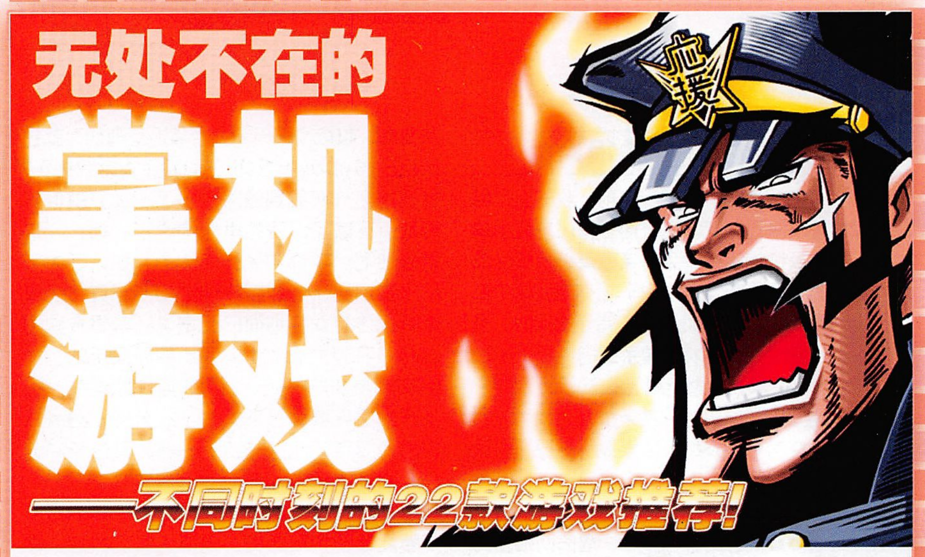
在我忙着看稿子写稿子的时候，朋友B却闲得要命，想拉我聊天，我当然没空理他，就让他自己找MSN的游戏玩，他看了看游戏列表，发现比上一次见到的时候多了一项，就很好奇地点下去了。我忙里偷闲说了一句："这是数独吧？"说中了，还真是数独，因为我从来没有玩过，所以连规则都不知道，仅仅是听说过游戏名称而已，据说还有将数独的谜题印在卫生纸上供人如厕的时候玩的……朋友B倒是知道规则，一句话跟我解释完之后，就开始摆弄数字起来，过了20分钟，他咬牙切齿地放弃了，说要重新来一局，又过了20分钟，他又放弃了，我随口说了一句："笨蛋！"隔了几天，等我闲下来的时候，在MSN好友里随便选了个在线的，邀请人家玩数独，嘿嘿，我早就想玩了！

整理杂志，真的是好习惯

从我加入《掌机迷》工作小组到现在，每一期的杂志都完好地保存了下来，按照顺序排列好，以供平时查阅之用，两年多来的杂志一共堆了两层，再过几期就要堆上第三层了。由于其他小编大多都是把杂志随手扔在桌上，或者不知哪个角落里，所以都习惯跑到我这里来借书用。嗯，在这里要鄙视一下某枫，他的桌上简直狼藉一片，找东西的难度极大，每次都来我这边拿书用还经常忘记放回去，导致我每次都要追在他后面催讨，你们就不能学我好好整理一下吗？

网络故障，真的很麻烦

地震过后，传言海底光缆断了，MSN登录不了，很多网页根本打不开，虽然过了这么多天了，总觉得还是没有完全恢复。以前叶子姐从我这里找动画看，现在是我从叶子姐那里找动画看，每周一都会问《地狱少女 二笼》有没有下一话，上周貌似停了一星期，本周的已经有了。平时我跟叶子姐都是用MSN来传动画的，花不了几分钟就传完了，但是昨天，光是发送请求都要十多分钟之后才能显示，反复试了几次，无奈放弃了。叶子姐看我一脸沮丧的样子，说推荐部小说给我看，于是将《鬼吹灯》的在线阅读网址发了过来，目前正在飞速阅读中。



记得很多年前的电软创造了一个阅读理念——厕上极品。这个词的意思是说上厕所的时候，看电软是件非常好的事。如今掌机已经进入了千家万户，作为掌机迷的我们，厕上极品不仅可以是杂志和书籍，也可以是一个爽快的游戏。（无类说：“古人云：平生用功有三上，枕上、马上、厕上。所以我们将我们的杂志说成是“厕上极品”其实是自夸呢……”）

除了枕上、马上、厕上，不同的玩家每天都有特殊的时间。怎样合理利用这些时间玩游戏不是我们探讨的问题，在什么时间玩什么游戏是这期的重点。

替代电软的厕上极品掌机游戏

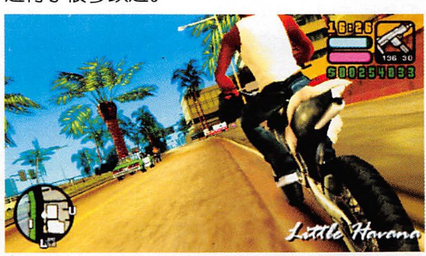
■ 实况胜利十一人10

厕上极品推荐爽快，拿起来就玩的游戏，显然WE就符合这个标准。We这款游戏在国内的人气非常高，WE的欧版PES6画面比上一作更加逼真，游戏乐趣上又有了进一步的提高，球员的AI也比前作有些提高。速度感和传球感都和PS2版一样，并且大师模式也保留了下来。游戏的精髓是和人对战，虽然在厕上找人对战是不现实的，但是自己和PC来踢一场也是非常好玩的事情。掌机的乐趣就在这里，有条件对战的玩家体验对战乐趣，没有条件的玩家玩单机版同样有趣，当然选择合适的地点，合适的心情非常重要。提高自己的水平以后战胜朋友是件非常惬意的事情。



■ 横行霸道 罪恶都市故事

PSP在日本市场最受欢迎的游戏，或者说销量最高的游戏是《怪物猎人P》；在欧美市场则是GTA了。PSP上最新的GTA游戏是《横行霸道 罪恶都市故事》，这款游戏根据PS2版而来，但绝不是简单的移植。因为游戏的故事完全发生了变化，甚至这两作的主角都不是同一个人。只是场地相同，都发生在罪恶都市，不过PSP版的场地也在PS2版罪恶都市的基础上进行了很多改进。



GTA以高自由度著称，由于游戏中可以做的事情很多，所以不同的玩家玩这款游戏会获得不同的乐趣。掌机版的GTA也是到处充满了

暴力，一点都没有妥协。GTA里面的任务很多，还有很多分支任务和其他游戏要素，有长有短任人选择，所以GTA也是一款“厕上极品”似的游戏。当然，玩这种暴力要素众多的游戏要保持良好的心态，认清暴力，从而更好地保护自己。

公交/地铁中身临其境的速度体验

■ 山脊赛车2

掌机的优势是便携，所以不妨带在身边，乘车的时候拿出来玩会非常惬意。对于一个乘车上下班的上班族来说，路上的时间是宝贵的。生活在拥挤的大城市里，每天坐公共汽车（或地铁城铁）要浪费大量的时间，怎样利用路上的时间是个问题。如果你有一部掌机就好办了，这里推荐3个非常适合路上玩的游戏。首先推荐的是PSP版《山脊赛车2》。

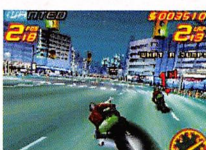
坐在汽车上玩赛车游戏是个很棒的选择，既能身临其境地体会驾车环境的吵杂噪音，又能体验到颠簸的驾车感觉。《山脊赛车》这个系列就不用多说了吧！在PS主机上成名的《山脊赛车》依靠优秀的画面、刺激的音乐、爽快的操作，还有永濑丽子那迷人的笑容吸引了很多玩家。因为游戏的难度比较低，上手是非常容易的，无论是甩尾还是氮气加速都充满了爽快感，所以即便在最吵杂的公车上也能够让人投入进去。



■ 沥青都市2

2006年任天堂和索尼都在交通工具上推出了租赁掌机的业务。任天堂和日本航空联手搞活动，向乘坐飞机的旅客免费借玩NDSL；而后索尼也不甘示弱，和东日本旅客铁道公司合作，在铁路上推出免费借玩PSP业务。

无论是飞机上的免费NDSL，还是新干线上的PSP，无不显示了掌机的优势——没有地域限制地玩游戏。不过国内的情况有些不同，一是国内无法开展这些业务，所以用户享受不到这些服务；二是国内的交通工具硬件环境比较





落后。多数玩家（和白领）平时出行乘坐的大多数是公交车或者地铁城铁，所以车上玩掌机游戏的限制比较大。有些游戏适合路上玩，有些则不太适合。快速上手、刺激感十足的游戏适合路上玩，比如上面推荐的PSP的《山脊赛车2》。如果你是NDS主机玩家，那么就向你推荐这款《沥青都市2》。同样是赛车游戏，同样爽快感十足，非常适合坐车时游戏。如果在车上碰到其他玩家也在玩这款游戏，不妨和他联机游戏，必将更加有趣。

■ 声音旅者

看到这个游戏的标题你也许会感到陌生，《声音旅者》的英文名称为Sound voyager，是GBA上一款比较新的游戏。《声音旅者》是任天堂推出的Bit Generations系列的一款作品，它是任天堂以“回归游戏原点去发现、提议”为概念开发的系列。目前共推出了7款作品，这7款作品的操作都非常简单，而画面则是以单纯的点和线描绘出来的世界。





这里推荐的《声音旅者》是一款不用看画面也能玩的游戏。游戏的玩法非常简单，玩家在游戏中站在一个位置，上前移动的过程中会遇到很多声音。这些声音可能在你的左侧，也可能在右侧，玩家只需要用十字键移动自己的位置，向这些声音移动即可。由远到近的过程中，声音会发出微妙的变化，让玩家判断自己和声音的距离，体验步骤声音的乐趣。

一款能够不看画面来玩的独特游戏，非常适合车上游戏。坐在车上，戴上耳机，进行美妙的声音之旅。

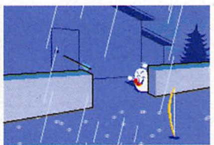
休闲游戏充实了午休的轻松时光

■ 节拍天国

无论是还在上学的同学，还是努力工作的

上班族，午休时间都是很好的游戏时间。除了极少数可以上班时间玩游戏的人（比如我们这些游戏杂志社编辑），在公司或学校的游戏时间就属中午的休息时间了。

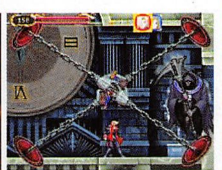




午休时间的游戏以轻松休闲游戏为主。因为繁忙了一上午，午休时间可以通过游戏来缓解压力和疲劳。就像目前很多掌机游戏的宣传语所说，“这是一款任何人都能快速上手的轻松游戏，适合在午休时间和课间来玩”。很多游戏公司打出这种口号来宣传他们游戏的种种好处，吸引上班或者上学的玩家购买。

《节拍天国》就是这样的游戏，非常符合午休时间来玩。整个游戏分为几十个小游戏，画面简单有趣，玩法都是根据节拍进行游戏。进行每个游戏，根据玩家的表现给出评价，当然太差的话是不能过关的。每个小游戏都充满了创意，轻松但又有一定的挑战性，非常适合休闲。

■ 恶魔城 废墟的肖像

NDS新作《恶魔城 废墟的肖像》其实也属于轻松休闲游戏。从表面看来，似乎这个游戏有些难度，各种敌人和强力BOSS充斥了整个恶魔城；房间似的关卡和机关的探索方式又各不相同，这代还增加了双主角进行方式，很多关卡都是两个人配合解开，初看颇具难度。其实不然，真正玩到之后你会发现这个游戏的难度并不高。由于主角的升级要素，所以只要稍微练级就能解决看似强悍的敌人。BOSS的弱点和打法又很容易掌握，了解双主角的使用方法后，机关也不难解决。

各种收集要素和探索要素增加了游戏休闲乐趣。有时间的话，拿出游戏玩上一会儿，找到存档点保存进度，或者通过待机暂停游戏都很方便，可以看出这款游戏的很多地方都是为了掌机的短时间游戏而设计的。

■ 耀西岛DS

无论是画面还是玩法，这款游戏都充分地体现了任天堂的游戏风格。简单有趣，老少皆宜。当然，还有众多的任天堂明星的参入，也让这款游戏乐趣十足。

在GBA的《耀西岛》中，宝宝时期的马里奥和路易被送子仙鹤送到父母家，途中遭到坏蛋袭击，路易被抓走，而马里奥和仙鹤携带的地图都落到海洋中的耀西岛上。小马里奥砸到了出门散步的耀西身上，就这样和耀西相遇了。在五颜六色的众多耀西的帮助下，小马里奥和耀西终于救出了小路易和仙鹤，最终平安地回到了家中。



作为正统系列的第二部作品，《耀西岛DS》故事上没有什么突破。但是充分地利用了双屏，使得游戏世界更加广阔。另一方面，游戏中的角色数量大大增加，不再只是小马里奥和耀西，玩家可以使用小碧奇公主、小库巴、小金刚、小瓦里奥等角色。每个人的特点都不同，非常好玩。不过要想全收集通关，难度还是不小的。

茶余饭后的创意游戏体验

■ LocoRoco

电子游戏发展至今，开发者们一直在探索新的玩法或者具有革命性的突破。这个过程是艰难曲折的，有不少颇具创意和对传统挑战的游戏不被大众接受而倒下的例子。但是玩家需要具有新鲜感的游戏，所以才会有Wii的“革命”硬件的研发，还有很多从游戏本身出发而来的创意Idea，这些都是游戏开发者努力的结果。



这里推荐茶余饭后的游戏就是这些与众不同，精彩出众的游戏。喧哗的环境中，或者和朋友同乐时也许不适合，因为这些游戏的特点是安静。午间休息或者疲劳的时候也不适合，因为这些游戏的难度并不低。但是，它们非常适合在安逸的时光，比如茶余饭后。在合适的心情下投入其中，必然乐趣无穷。

《LocoRoco》就是这样一款游戏，游戏玩法充满了创意，玩家控制可爱的小球在欢歌笑语的童声背景音乐中滚动、分散、整合……探索各种美丽的世界。

■ 水银2

《水银2》就是一款这样的游戏——在传统游戏的基础上发挥创意。游戏控制方式非常传统，玩家控制水银球滚动，到指定地点或者按要求完成某些任务。游戏玩法上充分地体现了原始的操作乐趣，掌握水银球的滚动和分散；另一方面则要求玩家对颜色的判断和掌握。



几乎所有游戏都是从画面出发。比如某些厂商在尽量发挥机能，制作出最漂亮的画面，来“讨好”玩家。有些游戏用另类震撼人心、或者奇特迷幻的画面吸引玩家。另有些游戏则从画面上发挥创意，《水银2》就是这样一款游戏。水银球的颜色分为多种，不同颜色的水银可以融合成新的颜色，这是从科学的理论出发，创意组合出的游戏理念。在游戏中，玩家要想顺利进入一扇红色的门，就需要把水银球弄成红色。在简单的关卡中，有个地方可以直接把水银染为红色；而在困难的关卡中，就需要进行颜色组合了。

滚动水银球到锋利的地方，比如向突出的墙角滚过去，就能把一个大水银球分成两个小球，然后把两个球弄成不同的颜色。最后利用关卡组合到一起，就组成了新颜色。这就是游戏的高明之处，简单却充满了创意。

■ 噗呦噗呦15周年纪念

严格地说，《噗呦噗呦》已经不能让玩家新鲜了。因为这个游戏推出的时间已久（已经16年了），并且在不同的机种上推出了众多作品。不过，NDS上的这款新作《噗呦噗呦15周年纪念》同样会让玩家感动。

首先是Wifi模式的加入，使得这款适合同乐的游戏有了更大的发挥之处。如果有条件的话，不妨试验一下在随便什么时候联上Wifi，你会惊讶都能找到人对战。多人和Wifi模式主要以狂热模式(Fever)为主，攻击对方的同时要注意防御对手的Fever逆袭。



让人想不到的是，游戏的单人模式极其有趣，多种游戏模式让人感动。比如画面不停翻转模式、气泡下落到水中的下沉模式、超大型的气泡模式等等。之所以推荐这款游戏在茶余饭后来玩，就是因为其众多的有趣单人玩法。

能让您做个好梦的掌机游戏推荐

■ 公主的王冠

睡觉之前玩游戏，我们应该尽量挑选不会让人特别兴奋的游戏，而是节奏比较适中，并且带有优美的世界关，也许能让你在入睡后做一个好梦。作为睡觉前的游戏，公主的王冠非常合适。作为ATLUS公司在SEGA土星上口碑非常好的作品，后来移植到PS，最后移植到了PSP。不过PSP版本画面没有任何进化，也没有对应好PSP的宽屏幕是比较让人诟病的。

《公主的王冠》的女主人公克拉多莉女王仅仅只有13岁，是一个集合了非常多萌元素的



超激萌萝莉。克拉多莉女王在日本人气相当高，有很多关于她的同人。这个游戏世界观是传统的欧洲中世纪剑与魔法，我们需要操作克拉多莉女王和许多强大的敌人战斗，敌人都是经典的葛布灵、僵尸、幽灵、恶龙、魔鬼等等。战斗上节奏不算快，要求也不是很高，力量槽的限制让战斗需要不少“休息时间”，所以玩着玩着也不会进入兴奋状态导致无法入睡。

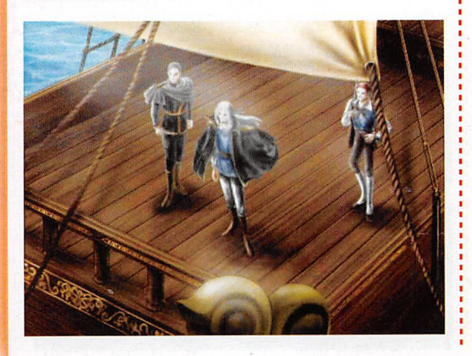
克拉多莉女王并不是一出场就是一位坚强的女性，在开始还被凶恶的火龙吓得双脚发软，但是后来在经历了各种各样的冒险后，她逐渐成长为一名坚强的女王。让我们一起加入克拉多莉女王梦幻一般的冒险吧。

■ 大航海时代DS

大海的男儿就是男子汉的象征。这款由光荣出品的经典系列《大航海时代》在国内无论PC游戏玩家还是TV游戏玩家都拥有忠实的用户群。这个系列从《大航海时代2》开始走上巅峰，当时拥有SFC活着MD的年轻的玩家们连夜奋战的景象还历历在目。

而《大航海时代DS》则是PC版本《大航海时代4》的低端移植版。因为机能原因，《大航海时代4》在DS上略有缩水，不过还是保持了原作精美的原画风格。《大航海时代4》已经是本系列的巅峰作品。经典的故事情节，精美的人设，勾心斗角的商战，惊心动魄的大海战，贯穿七海的冒险，这都是这个游戏的精髓。

当你从一只三角桅杆小翻船，到处受到强大地方势力的挤压，逐渐变成拥有庞大的舰队，把敌对势力一一消灭或者让他们臣服的时候，有一种得到了大海的眷顾的满足感。耳边响起海浪互相拍打、海鸥鸣叫的交响曲，您一定会梦到一片大海，您就是一艘战舰的提督，之后去征服七海。



■ 世界传说 光辉神话

在你睡着后，发现你再次醒来，有一只奇怪又可爱的生物告诉你，你是来自另一个世界的人，从世界树下在这个世界诞生，然后你的冒险开始了。

《传说》系列一直在世界观上有着自己的风味，并且近来量产计划让传说的故事风格也深入人心了，不过在经历了量产的次品《暴风传说》的洗礼后，对本作也存在着一些质疑。不过在玩到后这些疑虑消失了。本作战斗系统完美继承了PS2的《深渊传说》，3D的战斗表现在PSP上给人感觉很好，打击感，爽快感都是一流的。成熟的战斗系统上，又能让玩家自己创建人物体验传说系列各个职业的魅力，这样就增加了玩家的代入感。

所以这个游戏非常适合代入感强的玩家来玩，也许玩着玩着就真的进入了《传说》的世界，和《传说》的历代主角们一起冒险。



清晨玩个好游戏让您奋斗一整天

■ 高达 激战

在做了一个好梦后，您也应该满足地醒来了。今天又是一天的开始，我们不可以颓废地度过。来吧！一起去战斗！

当然，您开着高达也是一个男人（笑）。本作《高达：激战》和前作《高达：策略战》一样也是高达驾驶产舱类ACT，和前作比起来进化的确不少，系统上加入了大量的新要素，例如蓄力动作让气力槽不再单单是用来放特殊攻击。机体的动感上了一个层次，不会再有很难移动的感觉。

在驾驶高达的时候最重要的就是如何面对强大的敌人，特别是面对优秀的ACE驾驶员驾驶的强大机体的时候，精神一刻也不能放松，特别是他们消失在眼前时，要密切注意雷达上的情况和危险报告，在看不到他们的攻击的时候避开，是不是很有NT的成就感呢？

高达作为日本最知名的机器人系列，已经逐渐为我国很多玩家接受，并且也演变出一些数量不少的高达FANS群。高达系列的游戏也有销量的保证，在经历了不断的制作后，BANDAINAMCO对于高达游戏的驾驭越来越纯熟。一大早进行一次激烈的战斗，能让玩家得到一天的自信。



■ **应援团**

《应援团》的出世预示着NDS抬头的开始。被誉为NDS早期最经典游戏的《应援团》是当之无愧的超大作。

其实《应援团》也是一款相当传统的音乐游戏，不过借助于NDS独特的操作方式，创造出了一种新的音乐游戏方式。既然是音乐游戏，就也收录了相当多的著名歌曲，然后《应援团》为这些歌曲搭配了一个小故事，或者热血鼓舞，或者感人至深，都是相当出色的故事。操作上也是焕然一新，能够很完美地配合音乐的节奏，加上没有什么门槛，能轻易吸引许多不玩游戏的人来购买，唯一的缺点就是对屏幕伤害比较大。



在热血的故事中配上热血的歌曲，配合上一声声震撼人心的“押忍”，在清晨给予您必胜的勇气，在这漫长的一天里，请永不言败，像个男人一样去战斗吧！

■ **大合奏**

对于早晨来说，美妙的音乐是再好不过的精神早餐。而之前推荐的《应援团》虽然热血，不过也少了份自然与优雅。而作为NDS首发软件，《大合奏》作为一款严谨的传统音乐游戏是十分值得推荐的。

《应援团》可以说是合着音乐来运动，所以就算你什么都不做，也可以完完整整地听完一首歌曲，也许还别有风味。但是《大合奏》则不一样，在进行简单难度的时候你就会发现演奏出来的音乐非常朴素单调，感觉简直就是MIDI音。那是因为游戏一个健就是一个音符，开始只有2键，但是当你技艺纯熟，开始用上全部按键弹奏高难度歌曲时就会发现，原来真正的音乐是这样的，这样成功弹过高难度后成就感倍增。

而本作音乐不仅有流行乐，还有很多优秀的经典乐曲，而且还有《马里奥兄弟》《赛尔达传说》这任天堂经典音乐，给您带来一天清新的空气。



悠长假期里的好玩游戏总推荐

■ **怪物猎人P**

当学生的总盼着放假，不过在假期里如果闲来无事，恐怕又盼着赶紧开学，其实悠长的寒假和暑假很适合用来仔细品味游戏的哟。虽然有些游戏只要花个十几二十小时玩通关之后就可以扔下了，不过也有需要六七十小时甚至更多时间来慢慢品味的游戏，在假期里每天玩上一两个小时，不亦乐乎。



《怪物猎人P》绝对是假期游戏的首选，这是一款极其好玩和耐玩的游戏，而且它是PSP上第一款突破百万销量的游戏，也是目前PSP销量最高的游戏哦。《怪物猎人P》是PS2版游戏的移植作，CAPCOM在移植的基础上加入了很多新道具和新场景，并且支持四人无线联机

共同探险和交换装备，其实就算没有人可以联机，一个人玩也是充满乐趣的。与其它很多游戏不同的是，本作并不需要花大量时间进行练级，而且装备的提升并不代表实力的提升，只有在自己的操作和判断力在反复锻炼得到提升之后，做任务时才会游刃有余。值得一提的是《怪物猎人P》的游戏画面非常精美，几乎接近PS2的水平，游戏中各个场地的风景简直让人心旷神怡，用心投入到游戏中去，一定会获得无穷的乐趣。

■ 风来西林DS

平时玩多了《口袋妖怪 珍珠/钻石》，假期里换个其它游戏玩玩也不错，《风来西林DS》虽然是个受众面小的游戏，但是玩过之后回味无穷。《不可思议迷宫》系列的游戏需要很长时间来积累经验，虽然《风来西林DS》是移植自SFC版游戏，但是SEGA在本作中加入了很多新要素，新的怪物、迷宫、道具都要让人花不少时间去认识和适应。闯荡迷宫一要靠实力，二要靠运气，实力包括随着游戏时间增加而慢慢积累下来的经验，也包括辛辛苦苦合成出的好装备，如果运气不佳一时失手在迷宫中倒下，那就只好感叹自己RP积累得还不够了。不过幸好《风来西林》不同于《特鲁尼克大冒险》，就算在迷宫中倒下也还有补救余地，那就是借助本系列特有的救助系统啦，有了其他人的帮忙救助，就可以从倒下的地方继续游戏，而不会被送出迷宫导致道具全部丢失，虽然装备可以再合成，不过这种重复劳动还是尽量减少比较好。作为本系列特色的另一个设定就是问题屋了，回答完全部问题可以开启隐藏要素，如果完成了全部剧情，也回答了全部问题，并不意味着游戏结束，此时这个游戏才真正开始，继续玩下去还能体验到更多的乐趣。



■ 最终幻想战略版A

如果没有PSP和DS，玩玩GBA的《最终幻想战略版Advance》也不错。游戏剧情就像是一个美丽的童话，相互羡慕的兄弟两人、为头



发颜色自卑的女孩和内向怯弱的男孩在幻想世界中经历了各种事情，为自己的理想努力奋斗，最后一起回到了原来的世界，他们美好的愿望让幻想世界中的一切都仍然保留了下来，没有因为他们的离开而消失。游戏中的职业共有十多种，需要花时间来慢慢培养，技能学习的取舍，各项能力的专门培养，主副职业的搭配等等，都是值得细细研究的内容，别忘记SQUARE推出《FFTA》时的口号是“可以玩一年的游戏”。游戏的自由度很高，在主线任务之外还有两百多个任务可以挑战，当然这些任务并不都是需要通过战斗来完成的，有些任务需要通过派遣、交涉等方式来完成，全部300个任务都完成之后可是很有成就感的哦。

玩友聚会时的最佳群欢掌机游戏

■ JUMP明星大乱斗





物以类聚，人以群分，喜欢玩游戏的人经常会聚在一起热闹热闹，交流交流游戏心得，炫耀炫耀自己的新主机，其中必不可少的节目就是联机了，不管是GBA的有线联机还是DS和PSP的无线联机，反正这是自己一个人在家玩游戏时玩不到的，与CPU对战始终不像与其他玩家对战那样其乐无穷啊。

因为DS和PSP都有无线通信机能，因此两种掌机平台的游戏大多都有通信设定，不过要说通信对战的首选游戏，当然是《JUMP明星大乱斗》了。群星璀璨这个词拿来形容《JUMP明星大乱斗》最合适不过了，虽然游戏涉及的漫

画作品并不是每一部都为国内玩家所熟悉，不过《龙珠》《幽游白书》《乔乔奇妙冒险》《浪客剑心》《猎人》《海贼王》《死亡笔记》《网球王子》《灌篮高手》《火影忍者》《死神》这一长串名字都是大多数人很熟悉或者至少听过的，还有小编自己很喜欢的《草莓100%》和《黑猫》的加入，怎一个华丽了得。



玩乱斗类游戏不像玩格斗游戏那样需要了解格斗的基础知识，掌握招式性能和出招方法，也不像玩动作游戏那样需要比较快的身体反应和细致精确的操作，乱斗类游戏不讲究复杂的搓招，只要用各种按键的组合就可以发招，哪怕乱打一气也有乱打一气的趣味，乱拳还有可能打死老师傅呢。小编们也喜欢不时连上Wi-Fi跟各地玩友切磋一下，不过遇到那种眼看打输了就马上关机耍赖的人还真无奈，不过跟玩友聚会就不会遇到有人来这一手了，谁要是真的厚着脸皮关机，那就名正言顺地让他请客吃冰淇淋吧。因为游戏大受欢迎的关系，续作也顺利推出了，《JUMP究极明星大乱斗》里又加入了更多的漫画人物，《足球小将》《圣斗士星矢》《封神演义》《北斗神拳》等漫画作品更加增添了作品的金色光辉，用续作来对战也不错。

■ 勇者斗恶龙怪兽篇JOKER

《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》是最近Wi-Fi上比较热门的对战游戏，玩DS的人十有八九都会玩这个游戏，虽然和《口袋妖怪》系列一样也有捕捉和培养怪兽的设定，不过DQM的魅力在于合成新怪兽。在编辑部每天都可以看到翔武和雪飞、北斗交流合成怪兽的心得，北斗每次合成出什么造型有趣的怪兽，就会大声招呼另外两人去看，其他人通常也会忍不住凑过去看两眼，发表一下对新怪兽的评论。



DQMJ对战的规则有很多，可以选择游戏内设定好的固有规则，也可以自己创建各种新规则，不同的规则有不同的乐趣。在无线联机对战之余，小编们也会上Wi-Fi跟其他玩家切磋的，也许你就曾经和小编对战过哟！

文、责/剑纹、暗凌、月莺

COOLEST GADGETS

掌上周边街

本期介绍的几款周边都是很实用的东西，NDSL磁铁底座非常实用，可以把主机固定在家中的任何地方。复古的铅笔盒和铅笔造型的触摸笔也很有趣。





固定在墙上

- 厂商：任天堂
- 价格：1200日元
- 支架规格：长9.2cm，宽8.9cm，高2.7cm
- 重量：104g
- 附着带规格：长8.8cm，粗4.8mm
- 带子长度：约20cm

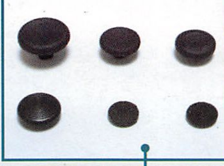
多角度设计

这是任天堂制品的NDSL专用磁铁底座，这个装置并没有充电功能，但是它却能把NDSL吸附在冰箱等金属物上。底座采用塑料制成，整体是折叠形状。侧面有4个沟，它们的作用是固定另一侧的角度。底座折叠后是0度，通过这4个沟可以形成22度、32度、40度、50度，共5个等级的角度。固定NDSL的方式是把NDSL插在磁铁底座上的一个GBA插槽上。由于固定磁铁底座后NDSL的触笔放置会不太方便，所以底座搭配了一个触笔的附带，这样使用悬挂起来的NDSL就更方便了。



更换摇杆

较低的摇杆





全套设备



曾经介绍过这种PSP使用的附属十字键和摇杆，把它们安装在PSP上能够很好地增加按键手感。原理是增加了十字键或摇杆的高度，使得操作反应更加敏感。十字键的安装方式是用双面贴纸粘在原十字键上；摇杆安装方式是取下PSP本体摇杆，然后安上新的即可。这款GAMETECH推出的套件收纳了2个十字键和5种摇杆（高度不同），还有粘贴十字键的双面贴纸。同样可以很大程度上改善PSP的操作手感。

- 厂商：GAMETECH
- 价格：500日元
- 颜色：黑，白
- 套件：十字键2种、摇杆5种（6个）





- 厂商：HORI

价格：2980日元

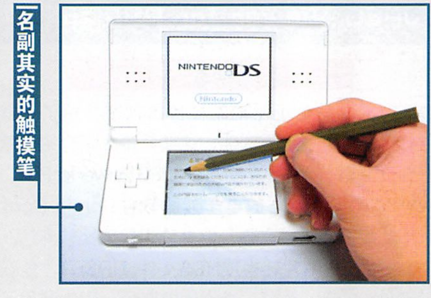
NDS主机包

- 外形：长10.0cm，宽16.5cm，高2.0cm
- 重量：37g

铅笔型触摸笔

- 外形：长13.5cm，直径0.7cm
- 重量：5g

橡皮擦型屏幕擦



这是HORI公司出品的一套NDSL Stationery风格套装。NDSL主机包采用结实的尼龙材料制作，正面有“Nintendo DS Lite”字样的Logo。颜色是朴素的藏青色，侧面和背面是黄土颜色。主机包采用拉链设计，一侧是一个侧袋，拉开后可以放入触摸笔和游戏卡带。铅笔型触摸笔是套件之一，让人怀念，长长的铅笔握在手里的手感也很舒适。橡皮型的屏幕擦可以擦除主机屏幕上的脏物，用长度为8.5cm的皮带固定，可以挂在主机上避免丢失。



- 厂商：HORI
- 价格：980日元
- 规格：长8.4cm，宽17.1cm，高2.8cm
- 重量：44g
- 颜色：水晶，石墨
- 附件：自带一个摇杆

PSP的主机包有很多种类型，HORI出品的这种主机水晶套，我们也比较常见。主机套上面有很多镂空，对应PSP主机的按键和充电器接口等部位。当然，UMD盘仓位置也不能被挡住。这款水晶套的UMD仓上方采用仓门设计，打开后就可以开UMD仓取放UMD盘了。其实这个水晶套最大的特点是下方的支架，采用可折叠设计，打开后就能把PSP呈70度放置在桌子上了。

PSP看漫画工具 JPEG Viewer for PSP使用详解

·前言·

前几期电玩驱动站栏目给大家介绍了一款NDS上的电子漫画软件，这期就给大家介绍一款PSP上的同样功能的软件——JPEG Viewer for PSP。

其实，NDS的电子漫画软件Comic Book DS功能虽然比较完善，但是使用起来比较麻烦。首先需要把图片转换成NDS文件(.NDS)，才能在NDS上观看。其次，操作比较麻烦。因为利用了NDS的双屏和触摸功能，操作比较繁琐，需要玩家记住很多操作方式才能方便地使用。

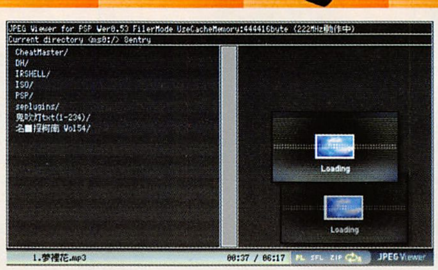
PSP的这款漫画工具就没有这么麻烦，直接把图片拷贝到记忆棒的任意文件夹中，然后进入JPEG Viewer for PSP欣赏即可，并且能够在浏览漫画的同时播放mp3音乐。下面给大家演示一下操作过程。



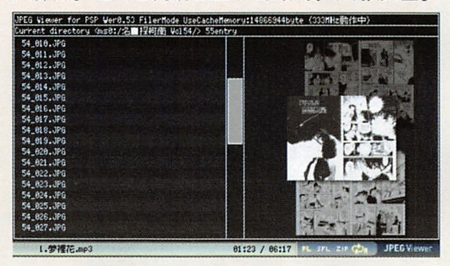
·实际效果·

这款漫画软件由日本人maman_jv开发，2005年7月20日推出0.53版，至今没有更新。也许是作者认为软件已经很成熟，所以不再更新。
进入JPEG Viewer for PSP，一个浏览器状界面出现在我们面前。

这时我们可以看到界面上方显示软件名称、使用的缓存容量、PSP CPU频率、当前文件夹。界面下方显示mp3歌曲名（播放时）、mp3播放时间、播放方式、软件名称。



从浏览器左侧可以选择目录，进入漫画所在文件夹。这时右侧就会显示出3张漫画的预览图。



■ 文件目录操作方法

按键	功能
上下	顺序选择文件
左右	最上/最下选择文件
L/R	翻页选择文件
○	打开文件或文件夹
×	返回
△	打开设定界面
□	播放mp3时的功能键

·mp3音乐播放方式·

JPEG Viewer for PSP允许看漫画的同时播放



大家好，我是掌机迷的忠实FANS，希望能和大家交朋友。（张行健）
男，13，北京市大兴区清城名苑24—4—602，102600

mp3音乐，使用方式非常简单。在文件目录打开mp3歌曲就可以进行播放，然后选择漫画所在目录，选择打开漫画即可。

■ mp3播放的操作方式

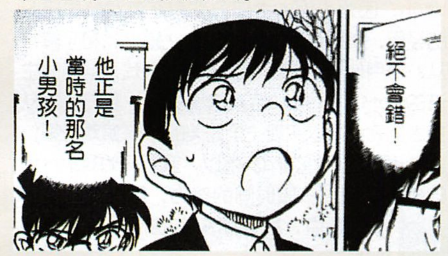
按键	功能
□+L	播放上首歌曲
□+R	播放下首歌曲
□+×	播放停止
Start	暂停
Select	歌曲的播放方式（单一，循环等）

·漫画欣赏方式·

下面就来看看用这款软件看漫画的效果吧！前面说了，直接把图片拷贝到记忆棒的任意文件夹中，然后进入JPEG Viewer for PSP就能查看。选择漫画文件夹后，右侧显示3张缩略图。



选择任意一张漫画，就可以用默认大小的画面打开。如果漫画的尺寸非常大，打开后只能看到局部。比如，我使用的《名侦探柯南》就出现了这样的情况。不要着急，当然有办法解决，先来看看漫画时的按键方式。

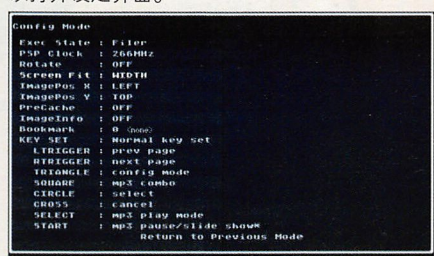


■ 欣赏漫画时的按键方式

按键	功能
十字键	移动漫画显示区域
摇杆	快速移动漫画显示区域
L/R	选择上/下一张漫画
×	返回文件列表
△	打开设定界面
□	播放mp3时的功能键

·欣赏漫画功能设置·

无论在文件界面还是看图界面，按△键都可以打开设定界面。



PSP Clock

调整PSP的CPU频率，调整后的效果不明显。

Rotate

画面旋转方式，默认为关闭。可以选择旋转90度、180度、270度。

Screen Fit

这项非常重要，可以解决前面遇到的画面尺寸过大情况。选择Width让PSP屏幕适应宽度，选择Height适应高度。



选择Width宽度调整后，画面按照PSP宽度显示完整。

PreCache

选择提前读取图片的数量，最大数量为9。

Bookmark

设置书签，0为无书签。

KEY SET

设置按键方式。包括文件列表按键、看漫画时的按键、欣赏mp3时的组合按键。

·JPEG Viewer for PSP的下载和安装·

这款软件对应的是2.0以上的PSP，当然1.5的机器也可以使用，不过要借助PBP Easy Install for PSP这款软件，或者使用Ir Shell间接进入。这里不再详细说明。

作者的官方网址为：http://jview.nomaki.jp/

快考试了，大家都收收心，为了一个月后的疯狂，努力吧！（陈夏辉）
男，19，福建省闽侯上街福州大学学生生活区13号楼113室，350100



烧录新秀——Acekard访谈

记者：YYJoy.com 幺幺的任天堂

Acekard是2006年出现在NDS烧录市场的一匹黑马。在众多烧录老厂仍在埋头苦干时，Acekard推出了自己的NDS专用烧录卡，使用Slot-1插槽，NDS正版卡大小，无需转换，兼容度100%。此卡一经推出就在市场上形成极大的震撼力，玩家被其独特的魅力而吸引，其它的烧录厂商也以Acekard为竞争对手，推出了一系列Slot-1烧录卡。

可以说，Acekard是Slot-1烧录卡的领军者。那么，玩家是否想知道Acekard如何诞生的，又将如何应对目前激烈的市场呢？下面就请跟随记者一起来拜访一下Acekard官方发言人Leon。

YY：Leon先生，很高兴和您在《电子天下·掌机迷》中见面。我在此代表广大的读者，向您咨询一下：Acekard这个名字是怎么来的呢？谁赋予它这个名字的呢？

Leon： Acekard 中 Ace 在英文中的意思是纸牌中的A，还有一个意思就是“第一流，突出的”，我们起这个名字是希望Acekard就像纸牌中的A一样，永远走在最前面。Kard是取Card的谐音。

当时为了取名，我们也头疼过很长时间，琢磨怎么起一个又响亮又好记的名字，后来还是我们首席工程师想出了这个绝妙的名字Acekard。它有很多好处：

1、Acekard引用某个用户给起的中文名字“王牌卡”，多么响亮的名字；

2、这个名字最初我们就预计用户会用Ak的简称来称呼它，好记好叫；

3、A这个字母排在字母表的最前面，如果按字母顺序排序会被排在最前面；

4、Acekard从来没有人用过，在goolge中搜索得到的结果是“0”。

YY：Acekard开发团队以前有过烧录卡开发经验吗?开发小组成员的大概背景是?

Leon： Acekard开发团队之前没有任何开发烧录卡的经验。开发小组大都是程序员出生，基本以前都是搞技术的。

YY：Acekard这个项目是如何提起的？

Leon： 因为小组中大部分都有在游戏公司任职的经历，所以大家对游戏行业比较熟悉和了解，从3－4月份我们就开始关注NDS游戏，从当时主流的slot1引导slot2游戏的模式中，我们认为从技术上完全可以实现一个完美的slot1游戏方案，就像现在的Acekard。所以，我们开始琢磨ndsl的技术，经过一段时间的努力，就很快突破了几个难点，所以就决定制作一款完美的slot1烧录卡。



YY：为何想到开发Slot-1的烧录卡，而不是Slot-2呢?

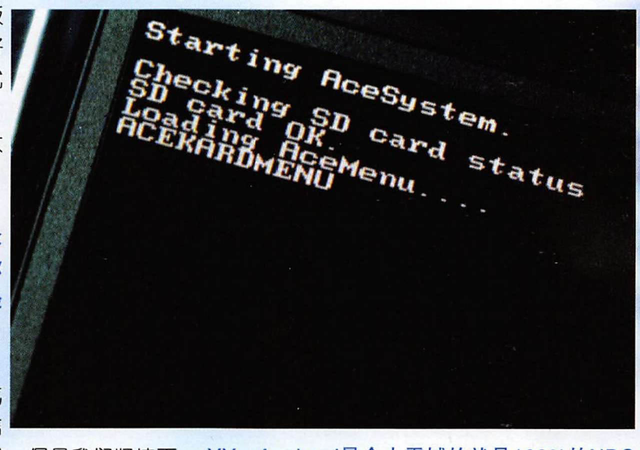
Leon： Slot2的卡从原理上就决定了它不能完美地支持cleanrom，一定要对rom打补丁才能运行最新的游戏。我们team中的成员不乏“游戏狂人”，新游戏不能玩是最大的痛苦了。而且以前的卡烧录游戏的时候还超级麻烦，一堆选项需要



选择，最烦的是，很多时候每个游戏要勾选特别的选项才能正常烧录游戏，这样就要反复试很多次，有时候不知道是烧录软件的问题，烧录卡的问题还是rom的问题。所以当我们自己开发烧录卡的时候，就下定决心要开发一款玩游戏不那么复杂的烧录卡。

YY：在开发过程中遇到的最大问题是什么？

Leon：开发中最大的问题就是TF卡的速度的问题，当我们第一次在实验板上加载游戏成功时，出去好好庆祝了一番，但是回来就发现，换一张tf卡就不成功，整个开发工程中遇到的最大问题就是它了。



YY：会不会担心开发到最后没有任何结果呢？毕竟你们是一个没有烧录卡开发经验的小组。

Leon：呵呵，万事开头难，不做怎么知道自己能不能成功呢？我们对自己很有信心，虽然中间遇到很多困难，但是我们坚持下来了。

YY：Akfs格式成就了ak，让它拥有了最好的兼容性，这个点子是谁想到的呢？

Leon：前面提到TF卡速度的问题，我们最早也没有想过使用 Akfs格式的这个办法，当时测试的是完整无缝读写稳定的TF卡，类似于PNY 1G日产这样的，可以支持fat格式。但是很多卡，像kingmax 系列的卡，kingston 512MB，一些二线品牌的，或者是杂牌卡，要么速度不是很稳定，要么有区块，会影响运行速度，或者是不能稳定地运行游戏，当时PNY1G这样的TF卡还不是很好买，所以我们考虑提高TF卡的兼容性，发明了AKFS文件格式，能够解决读写速度不是很稳定，以及跨区块等问题。

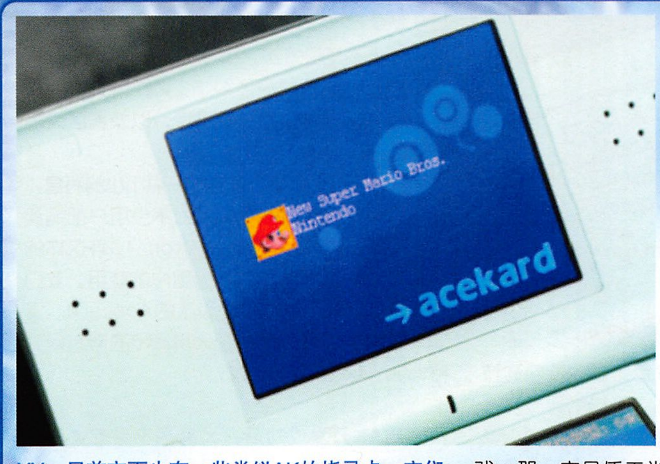
在这里再给大家透露一点小小的消息，目前我们发现acekard的不少用户都购买了类似PNY 1G、KingSton 1G等这样的TF卡，为了方便这部分用户的使用，我们可能会放出支持FAT版本的Acekard。具体消息，请大家关注acekard的官方网站和YYjoy.com 的消息。

YY：当AK开发成功后，大家是不是有点小小的骄傲呢？毕竟Acekard是具有跨时代意义的卡带。

Leon：开发完Acekard后，我们最大的收获就是这满足感。现在看到这么多用户在使用我们制作的Acekard，这么多用户喜欢我们，我们每次都很感动。

YY：Acekard最令人震撼的就是100%的NDS ROM兼容性，能否简单谈一下这是如何实现的？

Leon：Acekard小组开发之初仔细研究了slot2卡的工作原理，发现采取的技术大部分都相同。好在Acekard小组没有开发slot2卡的经历，所以跳开了通过修改rom这种方式来解决文件读取，存档等问题，而是着手解决模拟正版卡运行环境的方式来解决游戏运行的问题，因为我们相信，只有完全模拟正版的硬件，不改变游戏机任何运行的环境和方式，才能够完美支持已经推出的游戏和将要推出的游戏，这样才能符合我们对完美烧录卡的追求。



Leon：从市场反应来看，大部分用户会根据自己机器的颜色来选择不同颜色的Acekard，实际上多种颜色的外壳给用户多了一种选择。

YY：如果到时候真的出现一款AK不兼容的游戏，那么你认为应该属于哪些情况发生了？

Leon：难道你的Acekard坏了？开个玩笑。如果出现Acekard出现不兼容游戏，那一定是任天堂官方游戏的开发方式发生变化了。我想如果真的出现这种情况，Acekard会立刻拿出应对措施，Acekard的设计是留有应对措施的。

YY：目前市面也有一些类似AK的烧录卡，它们的价格比AK便宜，但似乎功能和AK差不多甚至功能更多？

Leon：Acekard是一张采取完全模拟正版卡运行环境的原理工作的一张烧录卡，从设计及制造上，Acekard都不惜成本，采取最完美的解决方案，例如完全采用与正版的相同的一样存档芯片，并且将最大一个存档芯片扩容到 8MB（任天堂曾透露过有可能采用8MB大存档），以应对日后可能采取的8MB存档游戏。正因为Acekard的这些优势，所以Acekard不像其它卡那样，需要更新软件才可以支持最新游戏，它不需要更新任何软件或者内核就可以支持未来的游戏。

Acekard在设计之初就考虑了很强的扩展性，正因为如此，我们可以给Acekard增强很多功能，例如现在正在测试的，在PNY 1G、Sendisk1G/2G等没有区块划分的TF卡上支持FAT等功能。

YY：和其它烧录卡相比，AK的存档方式有何特别之处？

Leon：Acekard是唯一一个采取正版卡一样的存档芯片来实现存档的烧录卡（一共使用了三颗存档芯片），保证了存档的安全性。并且考虑到日后的扩展性，我们使用了一颗8MB的存档芯片，用来支持日后8MB存档的游戏。

YY：目前AKFS格式导致AK的第三方软件支持度不高，这个问题以后会解决吗？

Leon：当AKFS的文件格式接口开放之后，第三方软件支持度会大幅提高，另外还有一个消息，我们即将放出的FAT版能够很方便的支持第三方软件。

YY：Acekard推出后，很多朋友都反映卡带插拔比较紧，这一点缺陷当初是如何造成的呢？有没有计划进行解决？

Leon：这完全是因为我们没有开发烧录卡的经验造成的。应该说，我们在磨具上花了很多钱和精力，但是最终还是让用户们不很满意，不过目前发售的Acekard基本上解决了卡带比较难插拔的问题。

YY：我们看到目前Acekard是市面上所有的Slot-1烧录卡中惟一提供五色外壳的，从实际反映来看，受到用户的欢迎了吗？

YY：其它的烧录卡都需要频繁地更新内核，AK





有没有必要对内核进行更新？

Leon：从发售至今，Acekard还未升级过一次内核，几次Akmenu（Acekard的菜单程序）也是为了修正一些游戏初始化过程，增加替换背景，增加对moonshell的支持等。

Acekard的微内核设计几乎可以不因为玩游戏升级内核，如果要升级，那一定是增强功能。

YY：目前很多朋友对AK玩新游戏需要手动选择存档颇有微词，不知道这点能否得到解决？

Leon：目前的Akm软件可以自动更新存档列表，你只需要简单地点一下在线更新存档列表，就可更新到最新的存档列表。日后Akm还会做得更加智能，每次打开akm时会自动更新存档列表。

YY：对现在的Acekard还有哪些不满意的地方？有希望进行改善么？

Leon：最主要的是对Acekard的外壳和包装还不满意，下一款产品一定会改进。目前这款Acekard在软件上会进一步加强，增加例如自动解压，自动整理，备份存档，在线更新等功能。可能还会推出支持FAT和AKFS双模式的功能。

YY：目前Acekard团队除了Acekard外，还有其它的开发项目没有？方便的话，请给读者们透露一下吧。

Leon：我们除了继续开发目前这款acekard之外还在开发第二款Acekard的烧录卡，我们暂时将它称呼为AK2，详细情况我们会第一时间通知你。

YY：你们怎么看待目前的烧录卡市场呢？

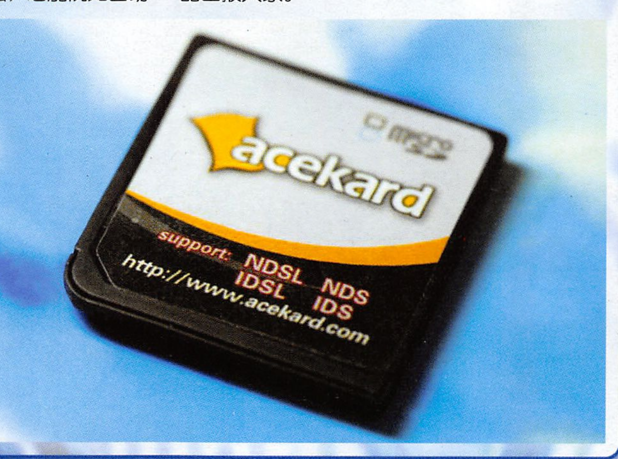
Leon：目前国内烧录卡市场容量不小，但是我们觉得接下来几年内正版游戏会慢慢被大家接受。我希望能将我们的聪明才智用在我们自己研发的游戏机上，推出真正我们中国人自己的游戏机。

YY：从Acekard的角度讲，你们觉得玩家和厂商的关系应当如何来定位？例如，如何来改变玩家在买卖关系中处于相对弱势的位置？

Leon：玩家和厂商之间的关系就像水和舟的关系。水可载舟，亦可覆舟，作为厂商，将满足用户的需求摆在第一位，体会用户感受，争取为用户做一款完美的烧录卡，这是最重要的。有这么多用户支持我们，我们感到非常欣慰，我们会尽力去做好每一件能够给用户带来帮助的事情，这次的免费更换外壳的事情就可以说明一点问题。我们尽力把我们能做到的事情做到完美，我们希望每一个Acekard的用户都能感到满意。

YY：OK，由于篇幅问题，今天就到此为止，感谢Leon先生。最后，请对《电子天下·掌机迷》的广大读者们说几句话吧。

Leon：感谢广大用户对Acekard的支持，也感谢《电子天下·掌机迷》给我这样一个与用户交流的机会，谢谢大家，谢谢幺幺。Acekard小组会更加努力地完善产品，开发更多更好的产品回报大家。





烧录界的自我评价
——Gbalpha设计师JYX访谈

经过本刊这几期对NDS主机SLOT-1烧录卡大战的介绍，诸位读者应该已经对当前烧录业界的走势有了一个初步的了解。如今，各家烧录卡厂商都在向这块领域发起冲击，并且拥有各自的技术优势和宣传特点。在本期中，记者采访到了GBalpha电影卡系列多媒体娱乐终端的首席设计师JYX先生，他曾经参与设计了G6/M3的所有产品，当然也包括Gbalpha进军SLOT-1的第一款烧录卡M3DS。这篇访谈中谈到了设计与营销烧录卡的真实过程以及烧录卡设计者对自家产品的看法，关注烧录卡的朋友不妨仔细阅读一下。

——从最早的M3-CF到近期的M3Lite，以及眼前新上市的这款M3DS Simply，电影卡系列所有产品的设计师都是你吗？

JYX：是的。这款M3DS Simply是电影卡系列的第一款SLOT-1接口的产品。在2005年春季，GBalpha通知我开始全面研发NDS上的“多媒体娱乐终端设备”，他们认为“开发新产品的第一步，就是营造一支富有战斗力的团队”。很幸运地，我被推举为首席设计师。记得当年接受任命时，我紧张得直颤抖：“现在是向同行领域展示GBalpha的创新能力的时候了，绝对不能失败。”

GBalpha的第一款“多媒体娱乐终端”产品是M3-CF，这款产品推出后深受高级用户的欢迎，我们对用户的厚爱深感荣幸。2005年底，我们推出了M3-SD，用户对M3-SD的评价是：“这款电影卡产品很好，唯一遗憾的是体积太大了。”所以在后来的M3-SDa、M3-miniSD和M3Lite上，我们针对这个意见进行了改进。

——听说你试图使所有GBalpha电影卡保持同样的设计风格，这种统一指的是？

JYX：与传统烧录厂商不同，GBalpha涉足烧录产品领域的历史很短，没有什么技术优势可言。不过，缺点在某种意义上也是优点，我们不用遵循旧有的理念，可以随心所欲地选择设计方案。从M3-CF到M3Lite，每一个型号的设计都经过全体设计人员的讨论，以及反复的硬件与模型测试。

从第一款带游戏功能的电影卡产品Evolution开始，我们就定下了自己的设计理念。我把它概括成了以下几个关键字：质量（安心、安全、喜爱），这指的是产品不仅硬件设计要可靠，而且要考虑避免软件操作错误可能带来的问题；操控（简单、便利），这指的是产品功能要全面，但是操作不能因此而复杂，操作方式一旦确定就不随意更改；风格（梦、感动），让用户的梦想变为现实，不断提供让用户意想不到的强大和实用的功能更新。


■ GBalpha事业部

——具体的设计风格是什么？

JYX：从M3-CF开始，我就希望设计出“看上去像电影卡”的产品。虽然从M3

开始，我们的产品具备了正式的游戏功能，但在当时人们的印象里，绝大多数人都认为G6更像正统的烧录产品，而外接闪存卡只有电影卡播放多媒体才需要。这就是我们设计的根本出发点。我们希望我们的产品符合任何人头脑中关于电影卡的印象。你也可以把它称之为“典型的古典电影卡”。

——电影卡的外观的确比较独特。

JYX：是这样的，电影卡是四方卡带和闪存卡接口的结合，没有其它烧录产品常见的，符合原始尺寸的外观设计。我们最初就计划设计一款完全不同的产品。GBalpha电影卡的外观应该简单而独特，即使以游戏功能为主也不能例外。因此，我们刻意放弃了任天堂定制的卡带外观标准，不追随他们的造型设计，重新思考符合电影卡特点的外观。为此，我们大胆加入了很多新的造型，比如使用了卡带握把，以及方便插入和取出闪存卡的凹槽。我认为这种设计不仅便于日常使用，而且没有带来什么不协调感。如果一味追随原始造型，会在日常使用中给数据交换带来不便。我可不希望手里的记忆卡一不小心就弄飞了。

——你觉得你们推出的DS端Real系列有什么特点？

JYX：首先，我们希望G6DS Real和M3DS Real可以继承前作M3DS Simply的设计风格，具备运动等时尚元素，成为2007年GBalpha电影卡系列的旗舰产品。

与前作M3DS Simply的设计过程相同，我们首先根据自己头脑中的设想，把设计提案在白纸上都写出来。然后，我们与工程团队和技术部门合作，力图达到外形、技术与性能的完美结合。由于具备了这样的开发流程，我们从2006年6月底以后，所有电影卡产品的外观都是一步到位。

我们一直对工程师说：卡带越小越好，绝不能够超出规定的尺寸。另外，产品在硬件技术上一定要超前，Real系列一定要做到真正支持CLEAN DUMP，并且要使用目前通用的磁盘管理格式FAT16和FAT32。这个难度相当高，因为CLEAN DUMP的ROM想在FAT格式上运行起来，要攻克的技术问题非常复杂。而且，如果不对ROM进行打补丁修改，直接CLEAN DUMP的ROM对SD卡挑卡情况也相当严重。要解决这些问题，就必须付出很大的代价。最后，我们想让产品的其它辅助功能也继承之前的G6/M3，进一步简化操作，以便专业用户和普通用户都能够轻易使用。总之，我们所有努力都是为了方便用户的操作。

——CLEAN DUMP有适应性强和兼容度高的优势，但目前各方对烧录卡是否应该将开发重点放在支持CLEAN DUMP上还存在争议。你对SLOT-1支持CLEAN DUMP的看法是什么？

JYX：我们在使用任何一款烧录产品的时候，都需要将ROM数据拷贝到卡带上才能使用，这是最基本的一个环节。一款烧录卡如果在拷贝过程就难以操控，那么设计得再好也没有意义。我们研究了不同年龄消费者的习惯，希望使操作方式和步骤适用于所有人。因此，我们选择了通用FAT格式来储存ROM，这对于方便数据交换非常重要。FAT对储存空间的利用率高，储存数据时也比较方便，不按顺序连续排列也能够正常储存，因此可以灵活增加和删除文件。FAT和Windows的磁盘管理系统通用，因此也不需要安装专门的驱动就可以进行数据传输。M3DS Real和M3DS Simply使用microSD卡，用FAT是理所当然的。G6DS Real的内置储存芯片也采用FAT，配套的读卡器也不需要特定的驱动，优势会更加明显一些。不仅要拷贝速度快，可靠性也和标准USB2.0设备一样高。

无论G6/M3DS Real还是M3DS Simply，拷贝选项都是很简便的。用户只要在电脑Windows操作系统上进行复制和粘贴操作就足够了，存档规格和类型选择通通不需要。当然，我们以后还会提供专用软件来充实系统功能。

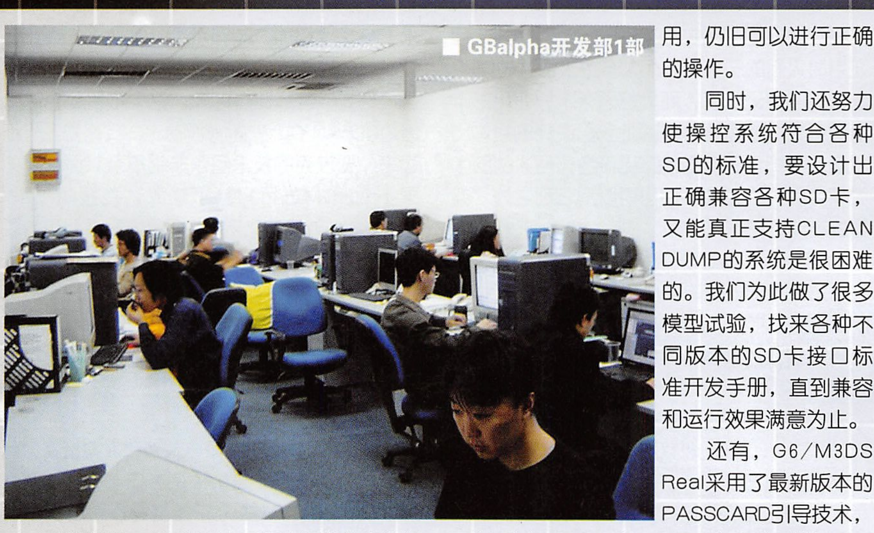
■ M3系列产品比较











用，仍旧可以进行正确的操作。

同时，我们还努力使操控系统符合各种SD的标准，要设计出正确兼容各种SD卡，又能真正支持CLEAN DUMP的系统是很困难的。我们为此做了很多模型试验，找来各种不同版本的SD卡接口标准开发手册，直到兼容和运行效果满意为止。

还有，G6/M3DS Real采用了最新版本的PASSCARD引导技术，可以通过不同NDS主机引导时存在的细微差别。虽然都是引导操作，但使用的操作手法不同。我们还加入了引导方式设置功能，用户可以设置成开机直接进入G6/M3DS Real系统，也可以让NDS主机先进入自身的主画面，选择启动NDS游戏选项时再进入G6/M3DS Real，以符合各种人的习惯。

我们认为，这种设计既能让初学者也能轻松上手，又能提高操作效率。同时，这也能让我们的老用户回忆起当年的经典设计，毕竟G6/M3DS Real系列搭载了标准电影卡的多媒体扩展和PDA系统，而且可以和GBA端G6/M3系列实现联动。严格来说，M3DS Simply已经不是标准的“电影卡多媒体娱乐终端”，而是纯粹的游戏烧录卡。

——M3DS Real和M3DS Simply仍旧使用了自弹式microSD卡座，这是出于什么考虑?

JYX：我们希望用户能够享受Push & Push取卡操作的乐趣，而不是用手指将闪存卡硬抠出来。我们关心的并不仅仅是SD卡插槽究竟会占用多大的空间和位置。在卡座厚度、芯片厚度及电压规格上，我们的设计团队反复讨论了好几次，才得出最后的设计结果。

我敢说，G6/M3DS Real是第一款在真正意义上支持CLEAN DUMP的SLOT-1烧录产品。我们下大力气确保用户不会因为误操作而使游戏启动失败，以及设备与SD卡、NDS主机之间不存在相容性问题，从而避免这些问题带来的不必要的麻烦。首先，我们根据新硬件特点设计了全新的游戏装载引擎，硬件不仅可以对应出任何的存档类型和其他硬体环境，所有的软件设置都让系统自动完成。这种操作方式的创新可以避免对于不熟悉的用户由于刚使用而无所适从，有效避免误操作。而且，“一指通”智能设计也可以防止使用辅助软件时的误操作。用户即使选取了错误的参数配置也不会发生作



——你对新产品的品质有什么看法?

JYX：作为一款GBalpha的产品，G6/M3DS Real的硬件不应该有任何质量问题。在产品技术支持上，我们一定要做到同行业最好。由于G6/M3系列产品内核更新非常频繁，部分功能会因此而带来改变或增加，单靠以往印制说明书的方式已经不能适用于这样的产品，因此支持网站能否提供即时有效的帮助就显得尤为重要。为此，我们在每次软件更新时，都提供了详细的报告单，修正了什么，改进了什么，新功能怎么使用等等。当然我们还会定期更新产

品库中对产品的综合介绍，防止新用户刚使用时造成的脱节，因为他们不会把所有的更新历史都看一遍，定期的总结可以方便他们找到想看的信息，我相信，这样对产品本身的宣传也很有效果。不让购买者知道产品的新功能是我们的失职。

TouchPod专题支持网站的推出，证明了网站在产品支持上发挥的重要作用。除此之外，我们还希望用户在使用G6/M3DS Real的时候能够为它的优秀质量感到骄傲。人们经常说，作为储存个人存档资料的消费型电子产品，其稳定性与最终用户之间的关系非常密切，这话不假。用户不但要经常将其插在NDS上使用，而且还要从游戏中感到愉悦。我认为，在对新游戏ROM的第一时间兼容上，Real系列能够发挥和体现出支持CLEAN DUMP的最大优越性，在长久使用中让用户获得信任感。

NDS是一种需要随时带在身边的游戏产品，G6/M3DS系列产品在这些方面的设计要尽力配合移动使用的方便性，比如大容量可以一次携带足够的内容，或者提供旅行用的收纳盒等等。但是购买之后，用户关心的是能否长时间维持DS游戏的高兼容度。游戏周边具有一定收藏性，所以G6/M3DS Real的卡带一定要设计得很精致，并在第一时间保持对ROM的高支援性能。我们能够理解玩家对游戏的执着和热情，所以这方面绝对不能含糊。事实上，很多人喜爱游戏的程度到坐着观赏它们就觉得非常快乐。因此，我们不但要求开发出能兼容所有游戏的高品质卡带，还要求设计师尽力寻找所有适合玩家艺术感觉的东西，设计出可吸引所有人的高质量艺术品。

——在G6/M3DS Real的开发中，你是怎么实践你的理念的?

JYX：首先要在整体感觉和质量上下功夫。我们要让用户看到G6/M3DS Real的时候就觉得“这盘卡带够高级”。这种感觉对电影卡产品来说非常重要。其次，卡带必须经久耐用。G6/M3DS Real采用了高硬度ABS塑料，因为这种材料非常坚固。

G6/M3DS Real的卡带外壳主色调为原版DS卡色调。此外，我们使用了一种新技术标记“microSD卡”的插入方向和位置。这种技术称为“雕版”。首先在黑色的卡带外壳上雕刻出图案，然后将白色墨水注入雕刻的凹槽中，之后小心地磨光表面，擦掉凹槽之外的全部墨水。这种技术不但外观漂亮，而且长时间使用图案也不会磨损。电影卡SLOT-1系列产品设计时的每一处细节我都精心考虑过。

——请对我们的读者说几句话吧。

JYX：我小时候接触过各种电玩主机和产品，从那时起，我就爱上了游戏这个行业。在GBalpha工作时，对游戏行业的理解和研究一直是我的爱好。不过那时，我从来不敢想象自己有一天能够负责设计电影卡产品。刚开始的时候我紧张万分，但对高品质产品的渴望以及良好的团队精神使我坚持了下来。我想通过这次Real系列产品的问世向世人证明GBalpha对电玩领域的全心投入。我非常高兴能有这次机会与大家分享我的感受。

我希望那些使用过其他厂家烧录产品的爱好者能够尝试一下Real系列。毕竟，不同的产品可能得到完全不一样的操作体验。我相信，你将发现电影卡与其他烧录产品的不同之处。我们欢迎《掌机迷》的广大读者与我们交换关于电影卡产品的看法，谢谢。



■ GBalpha工程部

M3专栏

电影卡公司最新动态

随着M3DS Simply的推出，电影卡已经开始掀开了SLOT-1系列产品的第一层面纱。根据GBalpha网站近期的报道，电影卡SLOT-1系列的产品也将分为高端和低端两个等级定位的产品。由于M3DS Simply属于其2007年新款产品的低端型号，因此许多电影卡粉丝还是在等着其高端产品DS Real系列的推出。虽然DS Real在没上市之前就已经声称是能够真正支持CLEAN DUMP的产品，并且继承了之前G6/M3电影卡在NDS系统上的所有附加功能，包括多媒体扩展和PDA，但一直尚未透露出任何有关产品的详细细节，这让不少等待的玩家急躁不安。究竟产品还在开发之中，还是产品已经在等待出手时机？此次笔者向电影卡厂商进行了探访，将为玩家们解开其中部分谜团。

据笔者了解，G6/M3DS Real系列产品开发大部分工作已经完成，但是仍有很多细节工作要做。其一，产品的硬件逻辑空前复杂，为了让CLEAN ROM也能够在FAT的磁盘格式上运行，要做的调试工作非常之繁琐。之前Acekard曾放弃FAT格式而使用自己定制的专用格式，足以证明这个方向的开发难度。不过，电影卡方面表示会一直坚持使用通用格式标准，因为他们认为“拷贝游戏简易”是产品使用简单的第一步，如果连最基本的拷贝操作都变得繁琐，那么设计再好的产品都没有意义。由于M3DS Simply已经可以使用FAT格式，虽然不是真正使用CLEAN DUMP的游戏ROM，不过已经实现了支持，所以进一步开发DS Real的CLEAN DUMP游戏兼容模式已经没有问题。其二，市场竞争已经进入空前的白热化阶段，为了让每一款电影卡产品在上市时都能够获得足够的优势，不仅产品要设计周全和性能优异，而且产品价格也要有竞争力才能有足够的保障。M3DS Simply是GBalpha公司推出的一款十分具有价格优势的产品，产品功能设计和市场定位已经获得了绝大多数销售商和玩家的认可，因此后续产品即使定位高端，价格也不应高出太多。为此，GBalpha还要做的就是使用自己设计和定制的芯片进行生产，以便提高产品生产效率及制品质量，并进一步降低成本。GBalpha官方也表示，借鉴M3DS Simply的芯片设计经验，为Real系列定制专用的芯片IC也只是时间问题，不会存在任何技术难度和风险。凭借以上信息，笔者判断G6/M3DS Real开发已经接近尾声，但由于生产方式和以往不同，所以从设计到生产应用需要耗费比以往更多的时间。此外，笔者还了解到G6DS也可能分为Real和Simply两个型号，其中G6DS Simply很可能会先行推出并以占领低端市场为目标，向以目前内置存储代表产品N-CARD为首的最后一块领地发起冲击。

在结束采访时，笔者得到了GBalpha已经开发出的为G6DS专用的USB2.0读卡器样板实物图，进一步证明了G6DS在设计之初就考虑到的读写速度和数据传输的可靠性，同时也证实了GBalpha要全方位占领烧录市场的决心。凭借GBalpha公司雄厚的技术实力和强大的生产制造体系，2007年的新一轮烧录大战将比预期更加激烈。

电影卡软件速递

由于新品M3DS Simply的推出，且之前经典电影卡G6/M3系列转换软件已经十分完善，并未出现大的游戏兼容问题，因此未有更新软件推出。新品M3DS Simply在1月18日发布了内核更新C02，版本是v1.02。增加了屏幕背光亮度调整功能和游戏的软复位选择功能，改进了菜单目录显示结构和节电模式，可以合盖关闭屏幕背光等。新品在功能改进上很大也很实用，使用M3DS Simply的用户一定要及时下载升级哦。





SUPERCARD DS（ONE）常见问题FAQ

Q：遇到问题自我排除，检测卡带模式以及内核版本号如何查看呢？

A：按住以下热键开机即可进入，分为两种模式。
L+R，开机简单模式检测；
L+R+UP键，完全模式检测（PSRAM检测需要大约1分钟左右，不是死机了喔）。

Q：为啥俺拷贝了内核文件开机还是提示"English……某某"？

A：因为您用的是英文版本的SCDS（ONE），中文内核不能用在英文版上。简单点说，中英文内核不通用。英文版的就应该下载英文内核，中文反之。

Q：为什么有的游戏会出现黑屏或白屏？

A：黑屏说明您的闪存卡速度不够，白屏说明游戏存档大小没选择正确。一般来说，这种情况只可能出现在新游戏上，因为大家都不知道游戏存档有多大。如果是旧游戏的存档资料，可以在官方网上可下载到存档大小的数据库。还有一种可能，您购买的闪存卡是假卡，请打800查询您的防伪条码。（已经有部分玩家反映假TF卡引起很多游戏都进不去）

Q：我能用以前旧产品的存档吗？

A：很简单，只要您把原来以前SC上的存档文件拷贝到同目录下的NDS游戏中，并命名成与游戏名称一样的文件名就行了。例如，123.sav相对应的DS游戏名称就得改成123.NDS，这样存档就可以用了。还有文件名尽量不要太长，以免程序识别不到喔。

Q：SUPERCARD DS（ONE）是否支持真正的CLEAN ROM？

A：当然。SUPERCARD DS（ONE）无需任何补丁支持CLEAN ROM，兼容性不存在问题。

Q：我有SC MINI SD，能否共用SUPERCARD DS（ONE）？

A：当然可以。同时插上SC MINI SD与SUPERCARD DS（ONE）开机按住Select键，就会默认先进入SUPERCARD DS（ONE），这样就可以用破解版的浏览器把SCSD当内存卡用了（旧产品利用），如果什么都不按则先进SC MINI SD。

Q：我的SUPERCARD DS（ONE）能当做引导卡来引导Slot2端的烧录卡吗？

A：答案是肯定的。只要您下载引导卡的ROM并执行就可以了。

Q：为什么CLEAN ROM有时候会白屏？

A：那是因为您的存档大小没设置正确，一般新游戏才会让你设置存档大小。

Q：如何升级内核？

A：此次SCDS内核为外置，所以升级内核异常方便，直接下载内核文件拷贝到闪存根目录下即可。

Q：对其他牌子的闪存卡兼容性如何？

A：目前经过我们测试人员的测试，KINGMAX、威刚、SANDISK、金士顿、东芝、松下等等闪存大厂的卡运行得非常好。其中金士顿、KINGMAX、威刚高速版本读写非常不错，速度够快。强烈推荐配合高速卡。

Q：如何使用别人的存档？

A：其实很简单，只要对应ROM正确更改相对应的名称存档即可通用，例如0094恶魔城.nds，你下别人的存档后把存档名称更改为0094恶魔城.sav，完成这些步骤之后，就可以正常使用别人的存档了。

Q：如何转换电影？

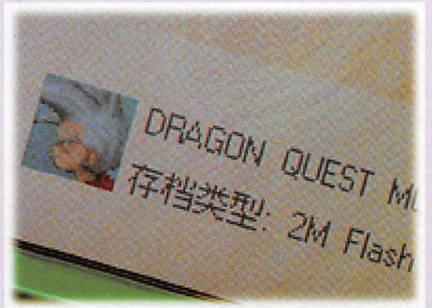
A：首先要下载Moonshell提供的DPG视频转换软件，再在您的电脑上安装一个完全版的暴风影音播放器，这样就可以直接转换任何格式的电影了。

EZ专栏

EZ5文件系统

目前市面上主流的Slot-1烧录卡除了Acekard外，其它的烧录卡游戏选择界面都是在Moonshell基础之上进行修改而成，如R4、SC DS，也包括EZ5。我不知道这些改动有没有知会Moonshell作者，总之我认为，如果对其软件作品进行修改，还是应该尊重原作者，至少要通知一下原作者，更何况烧录卡这种用以盈利的产品。关于这个敏感话题我没有咨询官方，但是我希望所有的厂家都能够做到这点，因为我和Moonshell的作者还有些渊源的。

刚看了Moonshell的主页，Moonlight要求Supercard公布源代码，因为SC DS使用了Moonshell的源代码但是却没有公开修改后的代码。至于EZ5，根据刚才的调查，EZ公司在今年5月就和Moonshell达成了一致，Moonlight允许EZTEAM自由使用Moonshell源代码。EZTEAM只需要公开其中开源部分，至于自主开发的部分（例如游戏启动，存档备份一类）可以不公开。



EZ5要运行，必须要将其专用的“Shell”文件夹拷贝到TF卡根目录。进入EZ5的系统界面后，如同Moonshell一样在上屏显示文件列表，支持文件夹功能可以分门别类地放置各种文件。请注意，上屏幕仅有文件的全名称以及文件大小（如果文件名称过长，文件大小不会显示出来）。而下屏幕则是桌面，只是桌面没有多少信息，仅有EZ Flash V的Logo。选中游戏后会显示出游戏的缩略图、内部名称、存档大小。至于TXT、DPG、JPG等文件则不会有缩略图显示，倒是Mp3可以显示音频图标以及ID3标签。

相关设置

EZ5设置了一些快捷键给主界面，可以对系统进行相关的设置，比如按下了“L＋R”可以进行以下操作：

1、设置系统语言为中文或者英文；

2、Micro SD卡速度（从1到12）；

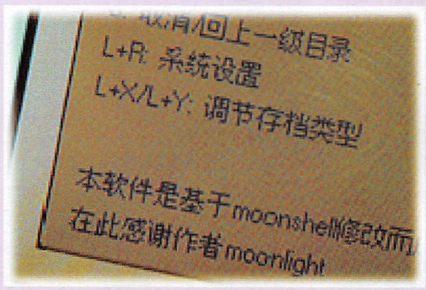
这里给出一些Micro SD的推荐速度：

PNY，安定值=4，最快=3；

Kingmax，安定值=8，最快=6；

Sandisk，安定值=12，最快=10；

Kingston，安定值=7，最快=5。



所谓安定值就是可以在相对稳定的情况下运行游戏的数值。倘若在游戏时出现异常现象，那么可以尝试一下调整卡速度。我在运行DQMJ时，出现了花屏现象，当时我认为是EZ5的问题，结果后来才发现是因为TF卡速度没有设置对。我在测试中换了一张Kingmax 1G TF，忘记将速度调整过来，后来将3调整为8，结果花屏现象消除，DQMJ正常载入。

3、Micro SD速度自动检测，勾上这个选项后，可以自动对Micro SD速度进行检测，倘若在使用过程中不知道如何操作，可以按“Start”键查看帮助信息。

Moonshell相关

经过测试，TXT、JPG、DPG、MP3均可以直接播放，由此可见其Moonshell的底层，而修改的Moonshell是v1.51版，所以可以直接在文件列表中播放24fps DPG，不过由于该Moonshell是修改版，所以不能在桌面上显示时间、温度等相关信息。

EWIN专栏

近期，Ewin论坛出现了一款专为Ewin2设计的看书软件。此软件是之前为Ewin开发“中国象棋”的乐水专门为Ewin2量身打造的版本（后来也更新了SC兼容版）。下面让我们来看看开发者乐水的

开发日志：

首先非常感谢各位热心的朋友，谢谢你们对我的支持。说到ms，其实不过是界面华丽一些而已，说到功能，其实也很一般。只不过它是最先出来的，大家习惯了而已，就像当初的readboy。在图书仔没出来之前，人们不认为它有什么不好用，但事实上确实有很多让人不适应的地方。也许这么举例子不太恰当，只是想说明一个问题——习惯了，就觉得是好的。当然，readbook目前需要改进的东西还有很多，甚至连名字都是临时命名的，呵呵。我想，与其费力修改一个外国人写的软件，不如一起创造一个更适合中国人自己的软件（我看过ms的代码，组织结构很混乱）！我很佩服那位ms中文版修改者的精神和毅力，也许是我没有太多的业余时间来做这些事情吧。如果他愿意继续我未完的工作，我将很乐意将代码提供给他。其实，我个人更希望能聚集一些NDS开发者，让我们一起来完成一些作品，就像GBA时代的那些先驱一样（汗，貌似我也是其中之一……），无论成功与否，至少我们曾经努力过！

SC 版已经上传，理论上说支持SC系列所有产品，不过我只有SC-Mini SD，所以其它型号就不太清楚了，朋友们可以自己试试。

SC版目前有一些小问题，等解决后会立即更新。

SC目前的问题是莫名其妙地死机，一种是在读写磁盘时，另一种是在new的时候，同样的代码在Ewin2上却可以正常运行，令我百思不得其解。如有朋友对此比较了解，还请告知。

安装方法：

解压缩后，请将data文件夹和ReadBook.nds复制到卡的根目录下。

下载请到http://www.yyjoy.com。

功能和注意事项：

目前可以查看*.TXT（编码为GB2312,一般文本都是这个格式）、*.BMP（8位，或16位，未压缩位图其它格式不支持）、*.MP3（可后台播放，实现边看小说/图片边听音乐）等文件，暂时不支持长文件名显示。

data文件夹中存放的是界面相关的图片，可自行修改（修改时请注意尺寸必须一致）。

ReadBook.ini为配置文件，目前主要用来设置界面上的一些颜色。

最大支持2M的文本，如果文件超出这个尺寸，则只显示前2M的内容（末尾处可能有乱码）。所以请尽量避免读取超过2M的文件。

图像缩放能支持最大尺寸为1024*1024的图片，如果超出这个尺寸，则不可继续放大（但可以缩小）。

操作方法：

文件浏览界面：

方向键上：向上移动光标；
方向键下：向下移动光标；
方向键左：光标到第一个文件；
方向键右：光标到最后一个文件；
A键：打开选择的文件；
B键：返回上一级文件夹；
X键：如果后台正在播放mp3，则切换到mp3播放界面。

文本阅读界面：

方向键上：向上移动一行；
方向键下：向下移动一行；
方向键左/A键：向上翻页；
方向键右/B键：向下翻页；
Start键：返回文件浏览界面。

图片浏览界面：

方向键上：向上移动一行；
方向键下：向下移动一行；
方向键左：向左移动一行；
方向键右：向右移动一行；
A键：缩小；
B键：放大；
X键：缩放到全屏；
Y键：恢复到原尺寸；
Start键：返回文件浏览界面。

MP3播放界面：

X键：后台播放并返回到文件选择界面；
Start键：停止当前进行的播放,并退出到文件选择界面。

AK专栏

AK动态

Acekard终于换掉了让众人无比郁闷的蓝色包装外壳，取而代之的是前段时间就放出了设计样图的新版。从视觉效果看，新版包装更富国际区域化感觉，这是中文版的包装，英文版的色调会定为蓝色。其次，AK推出了冰兰色、白色、黑色、深蓝色、粉红色这些颜色的外壳，这样一来就可以对应五种颜色的主机了。

另外，近期Acekard官方推出了一款造型别致、体积小巧的TF读卡器，这款读卡器经过测试，比之前市面上出现的一些TF专用读卡器做工好，发热量小，速度也略快。目前该读卡器只能通过YYJoy.com购买到，不过即日起，凡是在YYJoy.com购买Acekard均会赠送一张该款TF读卡器。

关于Bad Dump的说明

常看见有人说“烧好了白屏”“怎么别人可以，我的rom和他的一样的呀”“我的OL怎么那么多红的，这些ROM我都有呀”等等。

因为最初的DUMP ROM可能就是有问题的，事后重新redump过了。这样针对之前的bad dump就有了ips的补丁。有些错误也可能不影响游戏，但是建议更新。也有些ROM直接就被取消，以新的rom替代了。这样就需要重新更新下载rom。

AK卡由于是完整硬件模拟，对CleanRom的要求可能会相对高一些，这就导致部分bad dump的rom无法正常在AK上使用，根据目前收集到的资料，这类的rom一共有25个。

Rom名单：

0005 触摸瓦里奥制造 WarioWare Touched!(U)

0017 山脊赛车DS Ridge Racer DS (U)

0018 触摸瓦里奥制造 WarioWare – Touched!(E)

0022 超级马里奥64DS Super Mario 64 DS (E)

0025 超级马里奥64DS Super Mario 64 DS (J)

0032 炸弹人 日版 Bomberman (J)

0033 天堂独太 Kenshui Tendo Dokuta (J)

0037 超级马里奥64DS Super Mario 64 DS (U)

0039 双重记忆 Another Code – Futatsu no Kioku (J)

0044 网球王子2005 Tennis no Ouji-Sama 2005 – Crystal Drive (J)

0052 双重记忆 Another Code – Two Memories (E)

0056 超级马里奥64DS Super Mario 64 DS (U)

0061 炸弹人 Bomberman (U)

0123 任天狗-腊肠犬 Nintendogs – Dachshund & Friends (E)

0246 龙珠Z-舞空烈战 DRAGON BALL Z Bukuu Ressen (J)

0247 哈罗机器人行动 Harobots Action (J)

0248 新彩虹岛 New Rainbow Island (J)

0249 福星小子-无尽之夏 Urusei Yatsura Endless Summer (J)

0253 超级黑巴斯 Super Black Bass DS Dynamic Shot (J)

0267 漫画家育成物语 Mangaka Debut Monogatari DS (J)

0275 失落的魔法 LostMagic (J)

0712 四眼天鸡 动作天王 Chicken Little 2 Ace in Action (U)

0720 狗狗故事 – Dogz – USA

网上提供了前23个baddump的IPS的补丁文件，下载地址是：
http://bbs.yyjoy.com/thread-11333-1-1.html
建议这些rom使用有问题的玩家直接下载修正版的ROM，这些正常ROM在YYJOY.com上都提供。
20061217更新：
0011 咕噜咕噜滚滚兔 日版 GuruGuru Nagetto (J) 5A18290A
0073 头脑补习班 日版 Yawaraka Atama Juku (J) FE4FBE92

确认原作者所写的baddump版本实际为gooddump版本，在AK上可正常运行。可能原作者搞错或前后颠倒了。



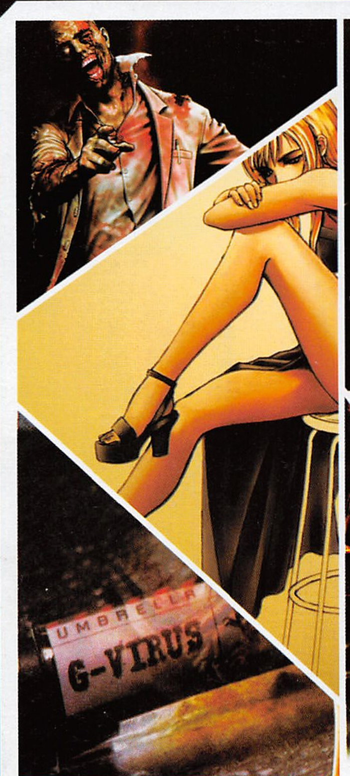
开启手掌中的宝藏

——PSP用PS模拟游戏经典作品回顾

Dark Alex——一个西班牙的普通在校大学生，在圣诞平安夜的第二天，他送给了全球PSP玩家一个让人无比惊喜的礼物。PS官方模拟器的成功破解，使得全球数以万计的玩家记住了这个曾经并不太熟悉的名字。即使，他不过是PSP上数十款自制软件、模拟器开发者中的一员，但却因为PS模拟器和其平台上太多经典作品的光芒，使得Drak Alex瞬间被神话成“救世主”一般的英雄。也许我们不应该仅仅为一个模拟器的破解而欢呼雀跃；也许我们没有道理为一个不合法的软件去叫好，但相信没有谁想要去拒绝那些曾经带给我们太多感动的作品，在经历了历史和时间的洗礼后，那些诞生于游戏业界黄金时代的经典作品，会再次带给我们非比寻常的感动。

无论你是否经历过PS时期的洗礼；无论你是否拥有一台可以运行PS模拟器的PSP掌机。我想，下面这篇文章你都没有理由去拒绝它。因为在这里，聚会了太多家用机历史上的辉煌和成就，那些曾经不可能在掌机中实现的名作，终于可以在通过手掌中的方寸屏幕还原它那靓丽的身影……PS平台的经典作品，让我们一起去回忆那段曾经难忘而又美丽的记忆片段……

——岚枫







再回首那发自内心的恐怖年代

PS主机在机能上较SFC时代有了一个质的飞跃，尤其是从2D到3D的转变使得业界出现了许多崭新的游戏类型。这其中，曾经救助CAPCOM公司于危难之中的《生化危机》系列可谓是其中的代表作品。《生化危机》系列在全球游戏市场取得的爆炸性的人气，使得在当时的业界甚至还出现很长一段时间的模仿热潮。多款不同公司开发的品质良莠不齐的作品充斥着市场。

当然，这其中也的确有一些作品拥有着不俗的品质，其中KONAMI公司制作的更注重恐怖气氛和心理暗示的《寂静岭》系列在欧美市场也同样获得了空前的成功，以至于在后来的PS2主机平台上，KONAMI一连推出了三款系列续作，并且都取得了不错的成绩。而原SQUARE公司开发的恐怖RPG名作《寄生前夜》，第一作虽然流程较短，但女主角AYA的形象和游戏诡异而又充满悬念刺激的剧情着实吸引了大批的游戏玩家，本作的销售成绩也相当的可观，仅仅数周就突破了百万的销量。但可能是因为风格改变的缘故，被厂商寄予厚望的《寄生前夜2》并没有取得预期的销量和评价，算是个不小的遗憾吧。比较有讽刺意味的是，当年SEGA因为没有取得《生化危机2》的移植作，而亲自操刀开发了"仿生化"作品——《深层恐惧》，虽然游戏拥有不错的素质，但因为SS平台的整体不振，最终也难逃惨淡销量的结局……

恐怖游戏的气氛多来源于其画面和音效的表现。虽然PSP在这方面的表现在掌机中已经可以说是傲视群雄，但与家用机相比还有着不小的差距。不过能够在PSP的屏幕中再次看到那熟悉的画面，尤其在之前，此类游戏鲜有登陆掌机平台，也的确是件让人欣慰的事情。

无论是惊悚类的代表《生化危机》系列，还是气氛凝重让人发自内心感到恐慌的《寂静岭》系列，或是在靓丽性感的女主角身边发生的离奇诡异事件的《寄生前夜》系列，是那个时代经典游戏的代名词。无论你是新、老玩家，都没有理由去错过它们！

生化危机1、2、3

厂商：CAPCOM	售价：6800日元
发售日：1996年3月22日(日版1代)	人数：1人

实际上，在《生化危机》面市前，业界并不缺乏恐怖类游戏，文字类的恐怖音乐小说一直都是喜欢“和式恐怖”的日本厂商的强项，在当年业界小有名气的“饭野胖子”制作的3DO名作《D之食卓》也可以看作是恐怖AVG游戏的先行者。

《生化危机1》在去年的年初曾经缩水移植到DS主机上，相信许多掌机玩家也都借此尝试了本作。其实能够很明显感觉到，当初CAPCOM只不过是想推出一款试验性质的作品，既没有太多的预算，也没有足够的广告宣传。但是游戏一经发售就在市场上引起了轩然大波，游戏类似于电影般的叙事手法着实吸引了大批的玩家。在操作方式上，游戏第一次采用了第一人称的操作方式，玩家在熟悉后发现在类似于这种视角和背景固定的游戏中有着很好的效果。因为更加强调为了生存和被未知生物的袭击而带来的恐怖感，游戏在气氛的渲染上也做得相当的到位。系列第一作就能够有如此高的完成度，这也使得厂商不得不将续作的开发计划提上了日程。

《生化危机2》是系列作品中的颠峰之作，曾经创下发售当天销量突破200万的业界奇迹。游戏在画面的刻画上较前作更加细腻；双主角系统也更加成熟，用不同的人进行表里关剧情和关卡都会有明显的区别，玩家至少要通关四遍以上才能把游戏全部完成；因为CAPCOM在制作前作时并没有考虑续作的剧情衔接问题，所以本作在剧情上花了极大的工夫来刻画，解释了之前许多谜团的同时又埋下不少的伏笔为续作来做铺垫。其中男主角里昂和女特工ADA之间的感情戏堪称本作剧情最精彩的一幕。无论从哪个角度看，本作的素质都是无可挑剔，在整个《生化危机》系列的作品中也占有最重要的一个席位。

相比之下，《生化危机3》无论销量和口碑较前作都有不小的差距，高人气的吉尔JJ回归也没有为游戏带来质的提高。可能是剧情略显单薄了一些，或者玩家都已经熟悉了这种惊吓式的恐怖，从本作开始生化系列的人气也开始逐渐下降……



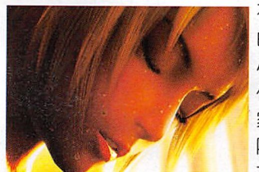
画面：★★★★☆　音效：★★★★★
经典：★★★★★☆　模拟：★★★★☆
备注：1代为官方模拟器没有任何问题；2代进入警察局CG处即会死机；3代完美运行。

寄生前夜1

厂商：原SQUARE	售价：6800日元
发售日：1998年3月29日（日版）	人数：1人

严格意义上讲，本作的游戏类型应该为RPG，但是为了表现本作的特殊性而将它放在一起介绍给大家。《寄生前夜1》的剧情实际是来自于日本的同名畅销小说，游戏在发售前做过大规模的宣传，原SQUARE公司本身也是将游戏的矛头直指当时在业界大红大紫的《生化危机》系列。

游戏华丽的CG动画充分体现了原SQUARE公司所推崇的游戏电影化，厂商大胆地在RPG类型中加入了大量的AVG成分。游戏虽然流程很短（作为一个RPG却只有10个小时不到的游戏时间），但隐藏要素却异常丰富，玩家可以反复进行游戏再探索。游戏的女主角AYA在当时也获得相当高的人气。国人的汉化小组还特意制作了本作的中文汉化版。玩家终于可以跨过语言障碍来仔细领略一下本作的精彩！



画面：★★★★　音效：★★★★☆
经典：★★★★★☆　模拟：★★★★★☆
备注：完美运行。

寂静岭1

厂商：KONAMI	售价：6800日元
发售日：1999年3月4日（日版）	人数：1人

最初几乎所有人都把本作当作众多平庸“生化克隆”作品中的一作，初上手时粗糙的手感和并不算精美的画面表现很难一上来就吸引住玩家。但是如果玩家能够耐心地完成游戏的开篇部分，就会被本作中压迫到让人近乎窒息的恐怖气氛所感动。厂商意识到了不能完全去照搬“生化”作品中已经十分成熟的套路，而决定另辟蹊径在气氛的营造上大做文章。游戏没有细致的怪物设定，但是每每在弥天大雾或是无底的黑暗中缓慢前行，身上已经损坏的收音机发出刺耳的喇叭声时，那种发自内心的恐怖实在是让人不寒而栗。

《寂静岭》首作就拥有了相当高的完成度，在后面的续作中主要系统都是延续本作。因为游戏牵扯的内容经常会涉及到一些十分隐晦甚至宗教性质的东西，所以理解起来也颇显费力。



画面：★★★★　音效：★★★★
经典：★★★★★　模拟：★★★★★
备注：基本可以完美运行。



家用主机上动作RPG类型最后的辉煌

如果要追述ARPG的起源和辉煌，还要从GB主机说起。当年原SQUARE在GB主机上推出《SAGA》首作，创下了惊人的销量。作为一款实验性质的作品，不仅使厂商获得了意外的大笔资金收入，还为后来原SQUARE在SFC时代ARPG类型的鼎盛时期埋下了伏笔。虽然PS主机时代，RPG游戏占了市场相当的比重，但其中依然还是传统类型起着主导作用，相比之下，曾经创造过无比辉煌的ARPG却逐渐的被玩家所遗忘，直到现今，APRG已经名副其实地变成没落的游戏类型。

原SQUARE公司旗下的《圣剑传说》系列在SFC时代曾经拥有着甚至不逊于《最终幻想》系列的人气，《圣剑传说 玛娜传奇》作为登陆PS主机的唯一一作系列的正统续作，虽然销量平平，但素质也算勉强说得过去。相比之下，前段时间在DS平台出现系列的新作《圣剑传说 玛娜之子》，徒有媒体的吹嘘，但游戏本身制作得却是相当的乏味而无聊。这也可以看做是ARPG类型游戏退化的最好证明吧。

在国内掌机玩家心目中有相当影响力的《恶魔城》系列，其PS版的《月下夜想曲》被许多国内玩家称为系列最高。作为一部已经有20年历史，起步于FC平台的老系列作品，厂商KONAMI也一直在2D与3D之间不断做着尝试。尤其是在PS2版“3D恶魔城”市场反映惨淡后，毅然决定继续在低端主机上开发“2D版的恶魔城”。

原SQUARE在PS平台推出的原创ARPG《勇敢的剑士 武藏传》也是一款素质颇佳的作品，曾经有玩家还戏称本作为“PS上的《赛尔达》”，能够跟任天堂的名系列《赛尔达传说》相提并论，可见本作的素质相当的不俗。而原SQUARE的另一款花费大力气宣传的ARPG作品《双界仪》却表现平平，虽然凭借原SQUARE当年的人气和地毯式的广告轰炸，游戏取得了还算体面的销量。但很快这款游戏留给人们就剩下那3CD的超大容量和游戏开篇那首还算悦耳的真人哼唱的BGM……

恶魔城 月下夜想曲

厂商：KONAMI	售价：6800日元
发售日：1997年3月20日（日版）	人数：1人

从GBA时代开始，《恶魔城》系列就被国内的掌机玩家推崇到一个颇高的高度。无论是GBA上的三部曲，还是后来在DS主机上登陆的两款进化的作品，《恶魔城》系列一直以其个性的风格和丰富的游戏性吸引着掌机的玩家。从另一个角度看，动作成分颇高并且收集要素丰富的《恶魔城》系列也的确非常适合作为掌机游戏推出。

《恶魔城》系列在掌机玩家心目中地位毋庸置疑，但如果你是一位系列忠实FANS的话，那么就没有理由拒绝来自家用机上的早期作品《月下夜想曲》。这款游戏早于GBA时代开始所有的掌机版《恶魔城》，但是在诸多的玩家心目中却依然拥有着最高的评价。GBA时代的《恶魔城》因为机能的关系较《月下夜想曲》在画面表现上的确有着不小的差距，各种半透明和残像的效果都无法很好地在机能贫弱的掌机平台表现。而音乐方面，GBA上除了《月之轮回》中加入了许多之前作品中的经典曲目引起一些老玩家的感动外，后来的两个版本音乐部分则被削弱到一个相当低的水准上。反观《月下夜想曲》在音乐上的表现甚至可以用“登峰造极”来形容。几乎每首BGM都可以用大气、幽雅甚至是华丽来形容。这也可能跟游戏BGM的主要谱曲者山根ミチル是女性有关系吧。音乐的曲风配合游戏的画面表现和世界观设定堪称一部颇具价值的艺术品。以至于后来许多狂热的“月下”玩家都以收藏到一套游戏的原版OST为无上的荣耀。

就游戏内容方面，《月下夜想曲》也拥有着近乎完美的表现。许多在后来的《恶魔城》系列中出现的设定也都从本作开始。经典的“正、逆恶魔城”的关卡设计体现出了游戏开发者的超凡想象力。游戏的丰富程度超乎玩家的想象，很多人即使打上数遍依然有再次进行游戏的欲望。《月下夜想曲》在国内的玩家群中评价一直都非常地高，甚至人气上不逊于老任旗下的ARPG代表作品《赛尔达传说》。很长时间以来，它也成为了2D ARPG的代名词，凡是同类型游戏的出现必会先跟“月下”进行比较。以至于在素质上同样十分优秀，作为《恶魔城》系列前辈的《银河战士》系列在国内反倒人气低迷。



画面：★★★★　音效：★★★★★★
经典：★★★★★☆　模拟：★★★★★☆
备注：中文版游戏可以完美运行。

勇敢的剑士 武藏传

厂商：原SQUARE	售价：6800日元
发售日：1998年7月16日（日版）	人数：1人

坂口博信监制、吉本刚一导演、野村哲也人设、关户刚作曲……这样豪华的制作阵容也说明当初原SQUARE制作本作时的态度。虽然无论在当时还是在后来的很长时间，《武藏传》都没有在玩家间形成足够热门的话题。但我们却必须正视这款制作态度认真，并且素质一流的ARPG作品。

《武藏传》的主角为日本战国时期的名将宫本武藏，不过剧本和世界观的设定倒是更像是一部童话故事。游戏整体感觉与3D版的“赛尔达传说”有几分神似。在动作成分和打击手感表现得十分不错，村庄中的昼夜商店系统的设定显得十分具有新意。尤其值得一提的就是游戏中的音乐部分，虽然现在回想起来，游戏中的一些场景和关卡构造已经记不清楚，但几首悦耳的BGM却可以依稀地哼唱出来。



画面：★★★☆　音效：★★★★★
经典：★★★☆　模拟：★★★★
备注：不详。

圣剑传说 玛娜传奇

厂商：原SQUARE	售价：6800日元
发售日：1999年7月15日（日版）	人数：1-2人

《圣剑传说》系列与《浪漫沙加》《最终幻想》两大系列曾经并称为原SQUARE的三大支柱。虽然如今只剩下《最终幻想》这块金字招牌活得还算比较滋润，其它两大系列基本完全退出了一线游戏的阵容，但也不能否认在SFC和PS时代它们所取得的成绩。《玛娜传奇》作为正统系列的第四部作品，在画面的表现上十分清新，童话般的场景和人设与游戏的世界观十分地吻合。本作最大的卖点还是在其系统上的设计，世界上村庄和各种场景玩家可以随意地安置，几十个大大小小的任务可以非常自由地完成，也因此变成了玩家在每次进行游戏时都几乎可以选择一条不同的路线来进行。对于本作的评价实在很难妄下结论，过分脱离传统的本作虽然带给玩家很多的新鲜感，但也很大程度地影响了游戏的口碑和销量。

画面：★★★★☆　音效：★★★☆
经典：★★★　模拟：★★☆
备注：美版进入战斗就会花屏，日版不详。



让阳光一样的初恋吹散时间的隔阂

平心而论，PS平台上的GAL GAME绝称不上类型丰富。可能是年代久远的缘故，当时这类游戏依然还是主要集中在PC平台上。但这并不意味着在PS上就没有优秀的恋爱AVG游戏。相反，以在PCE上起步、并在PS平台上创造辉煌的《心跳回忆》为代表的系列作品，也着实在PS平台上刮起一股不小的粉色的旋风。

《心跳回忆1》的正篇相信应该是在国内影响力最大的恋爱AVG作品之一，这与当年在国内发行的简体中文行货PC版的普及有着不小的关系。PS上的同名作品《心跳回忆 Forever With You》当时在整个业界所造成的印象不亚于现在像《最终幻想》《口袋妖怪》这样的恐龙级软件。即使是随着时代的流逝，同类型游戏的逐渐增多，在《心跳回忆》正篇中守旧的系统已经逐渐变得缺乏魅力时。本作在玩家的心目中依然保留着相当神圣的地位。甚至在日本某权威杂志上的最受欢迎的十大游戏排行上，《心跳回忆 Forever With You》在榜中保持了近10年的时间。无论这款游戏的素质是否真的能够承受如此之高的荣耀，但必须承认本作带给当时玩家的美好回忆是其它游戏所无可替代的。

《心跳回忆1》的正篇除了取得巨大的商业成功外，另外一个最大的作用就是打造出数个完美的虚拟偶像，这为厂商在后来推出外传作品和周边商品提供了非常充分的条件。从97年开始，KONAMI开始以“心跳回忆剧场系列”的标题在三年时间连续推出了三款外传性质的作品，该三款制作得相当用心的优秀作品将《心跳回忆》系列推向了历史的最高峰。随后而来的则是更换了所有女主角的《心跳回忆2》的商战惨败。虽然2代无论是声优阵容还是游戏细节的制作上较前作都有了一个明显的提高，但无奈玩家无法对曾经伴随他们如此之久的“虚拟情人”移情别恋。《心跳回忆》从这时开始一直处于低迷状态，直到利用FANS集资的方式才不至于胎死腹中的PS2版的《心跳回忆3》发售后，这个系列终于彻底地离开了人们的视线……

心跳回忆剧场系列三部曲

厂商：KONAMI	售价：6800日元
发售日：1997年7月10日(虹色的青春)	人数：1人

从这三部曲中，我们可以很清楚地了解到KONAMI的制作意图。厂商将正篇中人气最高的四位女主角单独包装出来，各讲述了一个属于她们自己的故事。这样的设计使得习惯于正篇中近乎公式化系统的玩家有了全新的感觉。因为有更为细腻的剧情来衬托，所以可以很好地表现每名女主角的情感和内心世界。游戏的整体气氛和节奏把握得相当到位。那种校园气息和一个个温暖感人的小情节，很容易就让玩家融入到游戏中的角色中去。在整个游戏的推进过程中，每一处的设定都显得很有道理，绝没有故意拖沓时间的嫌疑。剧情之间的衔接也非常自然，几处情节上重大的转折把握得非常到位。再加上各位声优JJ的倾情演出，使得游戏的完成度达到了一个相当高的高度。

《虹色的青春》中讲述的是光辉学院的一个普通高中生（男主角），因为进入足球社团而认识了那里的经理女主角虹野沙希。已经成为高二学生的他却依然还被安排在替补的阵容中，再加上心中对虹野同学的那份感情，使得他越发的感觉自己的渺小。多亏了虹野的努力和陪伴，“拉勾勾为成为正选而努力吧！”通过这样一个小小约定男主人公开始努力练习，剧情的最后虽然发生了一个误会，但是最终他还是如愿以尝地获得了上场的机会，并且得到了虹野同学“心中的秘密”……

《彩之爱歌》的剧情围绕着校园中一个名叫“彩”的学生乐团展开。其中贝司手巧实和键盘手也同样是男主角的学妹美咲铃音还有男主角三者之间发生了复杂的三角恋情。但男主角心仪的人却是在自己作曲时一直陪在身边的片桐同学。本作的音乐极为优秀，而全新登场的配角美咲铃音在声优桑岛法子的精彩演绎下，使得其人气之逼一号女主角片桐彩子。

《启程之诗》作为剧场系列的最后一作，并没有给这个金子招牌上抹黑。游戏首次采用了双主角系统。相较于藤崎诗织众望所归的俗套结局，在体育场看台上倾情告白的馆林见晴显得更加富有魅力。本作的小游戏设计和情节的安排推进也堪称同类游戏中的典范。



画面：★★★★　音效：★★★★★★
经典：★★★★☆　模拟：★★★★★☆
备注：除偶尔会出现爆音现象外近乎完美。

心跳回忆2

厂商：KONAMI	售价：6800日元
发售日：1999年11月25日	人数：1人

启用了全新画师，并且更换了所有女主角的《心跳回忆2》携带着5CD的超大容量来了。本作在音乐上保持了前作的超高水准，甚至有了些许的提升。在系统方面本作最大的亮点就是加入了可以让游戏的女孩子直呼自己名字EVS系统。

本作的女主角是一个叫做阳之夏光的阳光少女(人如其名），小时候是男主角的邻居，后来因为搬家而失去了联系。到了高中时发现竟然被巧合地分到了同一学校。游戏中其他女主角也都相当富有个性并且互有影响。例如阳之夏光最好的朋友水无月琴子，如果攻略她的结局在最后会发生她与阳之夏光暗中谈判的事件（阳之夏光一直暗恋男主角），使游戏的代入感更强。但对于使用PSP模拟的玩家来说最头疼还是那需要频繁换盘的设定吧……



画面：★★★★　音效：★★★★★☆
经典：★★★☆　模拟：★★★★
备注：频繁的换盘相信比死机黑屏还要可怕……

秋之回忆2

厂商：原KID	售价：6800日元
发售日：不详	人数：1人

实际上现在再来说《秋之回忆》系列多少会有些伤感，因为前不久游戏的制作厂商KID刚刚宣布破产。这个带给许多玩家欢乐与期盼的厂商最终真的跟它的代表系列的名字一样，成为人们心目中“永远的回忆”……

相信很多玩家了解这个系列都是通过PC上的中文版。游戏的人设十分的出色，各种主、支线剧情也异常地丰富。女主角白河萤一开始就作为男主角健的女朋友登场，这在同类游戏中还少有出现。游戏中人物之间细腻的感情纠葛，精彩台词演绎带给玩家相当的感触。《秋之回忆》系列中所独有的那种略带伤感的气息，正是使它有别于其它利用性感来吸引玩家的同类型游戏的主要原因。《秋之回忆》是一个在平淡中体验不凡的游戏，只有仔细品味才能了解得到……



画面：★★★　音效：★★★★★
经典：★★★　模拟：★★★★☆
备注：除偶尔会出现暴音外其它基本完美。



日式RPG的巅峰时期还要从这里说起

日式RPG真正被国人所接受，很大程度上要归功于当年PS主机在国内的普及。PS主机取得的辉煌使得在其平台上诞生了数款至今还被很多玩家所熟记的名作系列或续作。其中有奠定PS主机霸主地位的原SQUARE旗下的RPG大作《最终幻想》系列；以及曾经效力于原SQUARE，后跳槽到原NAMCO公司的“异度”小组制作的空前RPG大作《异度装甲》；原ENIX在PS与SS主机大战进行到胶合状态时，因为一些公司内部的利益问题而不得不将原本预定在SS上发表的日本国民RPG《勇者斗恶龙7》独占在PS平台；在SS平台上出现的为了对抗PS平台的GAME ART公司倾力打造的《格兰蒂亚》和角川书店发行的《露娜传说2永恒的蔚蓝色》这两款RPG大作，也都因为SS主机的最终败北而先后以移植作的身份登陆了PS平台。就当时来说，PS几乎囊括了除任天堂旗下的所有RPG名作作品。在这些如今或是熟悉或是陌生的作品中，我们可以很清楚地感到当年那段游戏界黄金期所带给我们的震撼。

在SFC和PS两代家用主机时代中，日本游戏市场扮演着业界非常重要的角色，因为日本玩家一向比较偏爱RPG类型游戏，所以因此在这期间中诞生了许多素质极其优秀的RPG名作系列。其中《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两大系列被称为日本游戏业界的双壁，拥有可以左右家用主机大战最终结果的重要地位。而硬件厂商之间对于这两个系列独占平台的归属上也必须要争个你死我活。从这里也可以看得出那个时期日式RPG游戏在业界的影响有多大。在整个PS时代，优秀的RPG作品极其丰富，完全不逊于SFC时代的巅峰时期。也许对于许多的掌机玩家来说并没有经历过那个优秀作品倍出的年代，但是没关系，PSP的PS用模拟器可以帮你对其做一次彻底的回顾。对于正统RPG作品略显贫瘠的掌上平台来说，能够有如此多的作品同时登陆，对于掌机玩家来说自然是件相当值得庆祝的事情。

最终幻想7

厂商：原SQUARE	售价：6800日元
发售日：1997年1月31日（日版）	人数：1人

准确地说，这已经是一款10年前的作品。但每每当人们谈起《最终幻想》系列时，都会不经意地回到本作身上。也许用现在的眼光来看，昔日在声光表现上光彩夺目的《FF7》，在经历10年的业界高速发展后已经变得简陋异常。但在很多FANS玩家的心目中它依然还是系列颠峰作品的代名词。《FF7》的出现不仅使人们见识到了大容量媒介和3D图像表现的优势，也为当时的业界定下了新时代RPG的标准。

《FF7》不仅仅依靠它高素质的CG动画和全3D的战斗表现吸引了从SFC时代过来的老玩家，在剧本和世界观的设定上，本作也同样体现出与其画面表现相得益彰的足够深度。很多《FF7》的拥趸都视该作为游戏业界同类型游戏中不可逾越的作品。无论是酷到不能再酷、在后来动画版《FF7AC》中出尽风头的克劳德；还是那个拥有众多FANS的反面角色萨菲罗斯。游戏以极其细腻而又让人震撼的笔触将每一名角色都描绘得有血有肉。因为当时硬件条件所限，人语配音还没有被引入FF系列中，但玩家却可以通过有限的画面和文字的表达深深地理解每个人的内心世界。

艾莉丝——一个普通的卖花少女，柔弱的身体甚至会被大街上匆匆过往的行人所撞倒。她是古代种的后裔，同时也是游戏中纯真与善良的代名词。即使是像克劳德这样个性已经被极度扭曲的人，在她的面前也呈现出久违的表情和言语。但就是这样的一个人，却可悲地变成了一个牺牲品……游戏的女主角，却在游戏的中前期就死在最终BOSS的利刃之下……的确，艾莉丝没有“明星脸”，跟后来的莉诺亚与尤娜比起来，仅凭形象很难让玩家对艾莉丝有更深刻的印象。但是，她却成为众多《FF》玩家心目中的最爱。也许，这其中很多还要归结于她过早的“离去”，但这也不是从侧面说明了游戏强大表现力和剧本编写的优秀吗？无论是FF系列还是其它游戏中，角色、甚至是重要角色死亡是一件并不稀奇的事情，但是没有人的死可以像艾莉丝这样让人刻骨铭心……也许只有真正经历过那个时代的人才能确实地感受到那份心情吧……



画面：★★★☆　音效：★★★★★
经典：★★★★★★　模拟：★★★★★
备注：用PS-PSP模拟期进行日版游戏时几乎完美，还没有碰到死机或无法进行的状态。

最终幻想8

厂商：原SQUARE	售价：6800日元
发售日：1999年2月11日（日版）	人数：1人

以爱为主题的本作的确在后来人们的评论时受到了诸多的非议，甚至也有人把“FF系列最低”这样的评价扣到本作的头上。实际上，这是不公平的，平心而论《FF8》的整体表现在整个系列来看依然属于上乘。尤其不能否认本作在剧本创作和商业炒作上的成功。整个游戏的中心围绕的是两段不同时间平行发展的爱情故事，相比男女主角的终成眷属，他们的父辈，也就是斯考尔的父亲拉古那与莉诺亚的母亲伊迪亚那段悲惨的感情却更加让人感动。仔细聆听“Eye on me”的歌声，可以非常真切地体会到伊迪亚思念拉古那归来的心情……也许把本作的剧情比作为无聊的爱情泡沫剧并不算过分，但是它的确跟那首花费百万美金请来亚洲天后演唱的“Eye on me”一起成为当时业界流行的代表。



画面：★★★★☆　音效：★★★★★
经典：★★★★★☆　模拟：★★★
备注：用PS-PSP模拟器运行时在一些固定战斗时会死机（但可避免），有些日版游戏转换后无法进行卡片游戏。

最终幻想9

厂商：原SQUARE	售价：6800日元
发售日：2000年7月7日（日版）	人数：1人

相较于同平台上前两作近现代的风格，《FF9》在世界观和画面风格上都进行了一次彻底地改变，回顾到了《FF6》之前的风格。在本作中没有一脸抑郁的“酷形男”，取而代之的是拥有着像猴子一样尾巴的盗贼——齐丹。这样的改变多少会让一些从帅男靓女形象开始接触《FF》系列新玩家有些不适应。但无独有偶，对于那些依然迷恋于传统风格《FF》作品的老玩家来说，本作的魅力自然是无穷的。

在这个童话般的世界里，虽然也同样拥有着善与恶的对抗、快乐与悲伤的离合。但整体的氛围更加趋向于传统系列，老职业和水晶的回归是其最大的特点。虽然本作在部分FANS中口碑很高，但实际销量和评价却并不能尽如人意。在经历了之前《FF7》和《FF8》两作无限的辉煌后，本作似乎给人一种过于平淡的味道。



画面：★★★★☆　音效：★★★★☆
经典：★★★★☆　模拟：★★★
备注：用PS-PSP模拟器运行依然还会出现死机现象。

格兰蒂亚

厂商：GAME ART	售价：7800日元
发售日：1997年12月18日（SS日版）	人数：1人

在许多玩家的心目中，只有《格兰蒂亚1》才是真正能够体现系列灵魂的作品。虽然我们今天提到的是可以PSP用PS模拟器运行的PS版《格兰蒂亚》。但实际上它曾经却是SS平台上为了对抗PS主机的最重要的利器之一。当年SEGA的第五代家用主机SS正在与SONY旗下的PS主机进行着你死我活的胶着竞争。因为原SQUARE加入PS阵营，并发售了震惊业界的超级大作《FF7》，一向不重视RPG类型游戏的SEGA也逐渐明白，想要在日本市场虏获人心，RPG大作的重要性不言而喻。曾经制作出号称感动了一百万人的RPG巨作《露娜传说》的GAME ART成为了SEGA重点扶持的对象，SEGA提供了完全的资金和技术上支持，意图打造出足以对抗《FF》和PS平台的RPG超大作！GAME ART自然也是没有辜负SEGA的一番心血，倾尽全力对游戏进行精雕细琢，全3D"堆砌"的城市和迷宫完全针对的是《FF7》中使用2D静态CG背景贴图的技术。相比《FF7》沉重的世界观，在《格兰蒂亚》中犹如童话般世界中表现的是少年阳光的冒险历程。游戏在音乐和场景制作的极其大气，城市街道房屋背景等的布置也十分的细腻，即使是现在的RPG游戏，也很少有在美工上下如此大气力的游戏作品。在系统上本作也可谓是独具匠心，完全原创的战斗系统成为游戏的一大亮点。再加上本作充分发挥SS双核潜力制作的完全不逊于PS平台的3D画面，使厂商自己和所有的SS玩家都为之震撼。

虽然《格兰蒂亚》是一款名副其实的RPG巨作，但在与《FF7》的商业竞争中最终却以"完败"而收场。与老练的原SQUARE旗下的众多精英相比，GAME ART年轻的制作人还是稍显稚嫩了一些，游戏表面上看起来虽然无可挑剔，但实际上在细节的设计上依然缺乏深度，隐藏要素设计得也不够充分。剧情虽然精彩但却有些过分低龄化……最终游戏以非常悲惨的方式推出了PS的移植版。在一向以远超SS3D机能著称的PS平台上移植后，却发生了画面表现缩水的现象，这也从侧面反映了《格兰蒂亚》SS版制作上的用心。



画面：★★★★★☆　音效：★★★★★
经典：★★★★★☆　模拟：★★★★★
备注：模拟器运行近乎完美。

星海传说2

厂商：原ENIX	售价：6800日元
发售日：1998年7月30日（日版）	人数：1人

如果是从SFC时代过来的老玩家，一定对其主机上唯一的两款48M超大容量（以当时来说）游戏印象相当深刻吧。而这两款游戏除了曾经无数次在后来的家用机、掌机上复刻的《幻想传说》外，另外一款游戏就是由TRI-ACE开发，ENIX发行的《星海传说》1代。关于TRI-ACE小组与原NAMCO公司之间的纠葛我们暂且将其放在一边，明眼的人可以很清楚地看得出来《星海传说》系列与《**传说》系列有着相当复杂的联系。虽然目前为止《星海传说》系列只推出了三作，但PS版的2代却拥有着绝不逊于任何一款顶极RPG大作的品质。



游戏采用的双主角系统尤其新颖，剧情的推进也相当的精彩。当游戏到达后期后，难度开始逐渐增大。战胜隐藏BOSS的成就感十足。

画面：★★★★　音效：★★★★☆
经典：★★★★★☆　模拟：★★★★★
备注：模拟器运行近乎完美。

异度装甲

厂商：原SQUARE	售价：6800日元
发售日：1998年2月11日（日版）	人数：1人

被很多RPG玩家拜为"神"一样的作品，即使在近10年后的今天依然还会有许多玩家为之而津津乐道。拥有深邃而又宏大世界观和剧本的本作，强大到使许多玩家到了游戏中后期甚至会被晦涩的剧情弄得一头雾水。游戏的系统虽然也算是小有创新，但跟游戏的剧情和音乐这两大卖点相比，显得重要性已经变得微乎其微。必须要提一下的就是本作的音乐制作人为业界名声大燥的光田康典，即使没有玩过本作仅仅听一下游戏的代表BGM，就绝对会被"光田大神"的音乐所折服。本作在当年虽然并没有花费太多气力去宣传，但依然还是实现了百万的销量，其制作小组因为不满原SQUARE公司过分重视《FF》系列而没有给予《异度》足够的扶持和援助，而毅然跳槽到原NAMCO公司并在PS2主机上开发了本作的前传《异度传说》系列。



画面：★★★★　音效：★★★★★★
经典：★★★★★　模拟：★★★☆
备注：中后期会出现战斗死机现象。

勇者斗恶龙7 伊甸的战士们

厂商：原ENIX	售价：6800日元
发售日：2000年8月26日（日版）	人数：1人

实在很难想象，一款2000年8月份才发售的游戏，它的电视广告竟然早在97年初时就已经跟玩家见面了。虽然厂商可以一直不断用“对游戏的细节进行完善”来对玩家进行搪塞，但“延期大王”的称号最后还是被《勇者斗恶龙7》“荣幸“地获得。而在《勇者斗恶龙7》这段漫长的开发过程中，它的竞争对手——曾经作为日本游戏市场“双壁”的另一个RPG巨作系列《最终幻想》，已经发售了三部作品。人们很想知道，迟迟不肯登场，作为日本国民游戏的《勇者斗恶龙》是否能够一如既往地获得玩家的支持。结果自然还是大家所看到的，日本市场460万的恐怖销量，使其当之无愧地成为所有日式RPG游戏之最。

《勇者斗恶龙7》之所以会如此的“难产”，自然跟当初SEGA、原ENIX和SONY的那段纠葛有很大的关系。原本SEGA与原ENIX高层之间暗中确定要登陆SS主机的《勇者斗恶龙7》，因为一些利益上的原因而必须转移到PS主机上，这也间接地宣布了PS将彻底获得本次家用主机大战的胜利。作为一款有着诸多背后故事的本作，与它的前辈一样它也受到广大日本玩家的厚爱。游戏没有华丽的画面表现，同较它稍早推出《最终幻想9》相比，《勇者斗恶龙7》的画面表现实在只能用平庸来形容，从1代开始就一成不变的战斗系统在本作中也完全没有改变。但就是这样的游戏却能够在一水之邻的日本大卖到令人汗颜的数字。《勇者斗恶龙》系列的魅力就在于它所勾勒出的那近乎完美的童话世界，游戏的剧本和世界观都非常地简单但却不缺乏深度。鸟山明大师的人设是游戏的一大亮点。在本作中，游戏内容非常之丰富，想要完成整个游戏的全部主、支线剧情，至少需要100个小时以上。虽然游戏无法在声光表现上吸引玩家，但只要能够潜心玩进去游戏，就会被其完全折服而无法自拔。实际上，《勇者斗恶龙》系列在国内的人气低下很大程度还是鉴于语言上的障碍。游戏中许多乐趣都是来自于其丰富有趣的语言上面。为了照顾更多低龄的玩家，《勇者斗恶龙》系列中的文字多使用假名。游戏中基本通篇看不到多少汉字，对想要尝试的国内初心玩家造成了不少的影响。当然，对于那些日文比较优秀并且喜欢日式RPG的玩家来说，本作是必须要去尝试的一款经典作品。



画面：★★★　音效：★★★★★
经典：★★★★★☆　模拟：★★★☆
备注：游戏中前期会出现恶性死机现象。

勇者斗恶龙4 被引导的人们

厂商：原ENIX	售价：6800日元
发售日：2001年11月22日（日版）	人数：1人

FC上经典作品在PS平台重新推出复刻重制版，游戏采用的是《勇者斗恶龙7》的画面引擎，在画面表现上较FC版的原作有了本质地提高。游戏的音乐一如既往地优秀，而鸟山明大师的人设也彻底摆脱了之前点阵绘制的粗糙形象。跟以往作品所不同的是，本作的剧情推进方式是以章节的形式进行的。但是在章节之间的衔接上又设计得非常的自然，不会给人生硬的感觉。马车系统和AI战斗系统也是从FC版的原作才开始拥有的。作为复刻版的本作，虽然厂商有比较明显的“敛钱”意图，但碍于原作的高人气和《勇者斗恶龙7》过迟发售太过吊玩家的胃口。本作也取得了不俗的销售成绩和口碑，算是复刻游戏中上乘作品。对于喜欢《勇者斗恶龙》系列的玩家来说，是没有理由拒绝本作的。



画面：★★★　音效：★★★★☆
经典：★★★★★　模拟：★★☆
备注：几乎无法正常游戏，记录时会出现莫名其妙地找不到神父的现象。

与其说这是一篇经典回顾，不如说是笔者个人的一个PS游戏推荐。这其中主观的因素稍微多了一些，但也从侧面说明了PS平台上的经典游戏实在是太多，很难凭借这样的一篇小文完全推荐给大家。除了上面提到的这些游戏类型，其实PS上还有许多非常适合于在掌机平台上进行的游戏。例如SLG类型，PS上数款《机战》作品相信一定会吸引不少的掌机玩家；而由《火炎纹章》之父加贺昭三脱离任天堂后在PS平台上制作的《尤多娜英雄战记》也尤其值得一玩；从MD平台开始在国内刮一股旋风的《兰古瑞萨》（又译名为《梦幻模拟战》）系列也是PS上SLG作品的代表。除了笔者上面提到的RPG作品，还有许多制作得非常优秀的一、二线作品，像《放浪冒险谭》曾经获得某日刊的满分评价；《宿命》《幻想》《永恒》三部“传说”系列也都拥有不俗的口碑；还有SCE发行的《狂野历险》也是一款相当不错的二线作品……

PS主机曾经带给我们太多的快乐，而如今我们却可以通过一台小小的PSP在手掌中体验到它的魅力。这篇小文只不过是起到抛砖引玉的作用，PS上拥有太多的优秀作品，就好像一个巨大的宝藏，还需要我们自己亲手去挖掘吧!

文、责/岚枫



口袋战术 常规道具浅分析

道具是口袋妖怪游戏的一个重要内容，自从GSC加入了“携带道具”这一概念后，道具在对战中扮演着越来越重要的角色。新的口袋妖怪续作《珍珠钻石》加入了许多新的妖怪，新的技能，当然也少不了新的道具。让我们来看一下到底有什么特点吧！

冰冷岩石  沙砾岩石  炽热岩石  湿润岩石 

作用：延长用技能引发天气的回合数至8回合。

天气队的御用道具，沙岩和雪岩就不说了，有用特性引天气的常规PM也用不着带这么个东西。倒是阳岩和雨岩貌似蛮管用的，多一回合的天气或许就能多秒一个。而且个人感觉这个道具还有个作用是威慑对手，举个例子，以前赫拉化飞可以借助其他炮灰在天气消失的那回合上场面对椰子逼其下场；现在不同了，若是做出这样的决定就必须冒着对手携带岩石而天气并不消失的风险。而有经验的玩家即使没有携带岩石也可以利用这种心理使对手不敢轻易派上克制自己的PM。总体来看这个道具的作用不小，对付这个道具也需要一点运气和心理素质。

绮丽外壳

作用：携带PM必定能交换下场。

这个道具的出现估计是为了限制以前嚣张的捕获战术，此物一出，什么果然翁月精灵的全部傻眼。问题是万一遇不上捕获型的PM，那这个道具基本就和携带个信纸没什么区别了，况且总不能全队防捕获吧……所以这个道具比较适合对捕获战术有阴影的朋友带在队伍比较核心的PM身上。比如非高移的钢蟹害怕三地鼠或者钢鸟害怕磁力PM的话，带一个就挺管用。当然，如果你通过某种途径打探到了对手将要使用捕获战术的话……此外，强烈建议打战斗塔时给果然翁携带此道具防止某种特殊情况出现。

光之黏土

作用：延长光之壁和反射盾的持续回合至8回合。

听名字就能想到这是给黏土娃娃准备的。此道具为造墙的PM专用，其实这个道具和天气岩石有点相似，依靠它可以使想趁墙破的回合上来揩油的PM无功而返，而墙存在更长的时间也意味着更多的保障。不过相对于天气来说，墙的出现率并不十分可观，所以这个道具的使用率估计并不会很高。毕竟大部分造墙的PM都偏守，而这个类型的PM还是使用传统的剩饭比较合适。



当我们在灰色的生活中忙碌时，是否应看看手中那一方彩色的天地。（刘帅成）
男，14岁，江苏省张家港市外国语学院初二（7）班，215600



力量草药 作用：直接使出需要一回合蓄力的技能。

听效果还是不错的。不过想想看实战中能用得上的蓄力招数有多少呢？笔者只想到了火箭头槌、太阳光线和神鸟。而为了使用这些招数携带一次性的草药是否值得，还得靠玩家自己权衡。这毕竟与燃烧殆尽+白面包不同，神鸟这种需要一回合蓄力的技能在对战中很难成功第二次。不过，如果能凭借这几招的高威力直接秒掉对手的PM，那么带这个力量草药就算赚了。当然，太阳光线是可以配合天气使用的。

RS中加入的专爱头巾作为强化物攻的利器，受到了一致好评，还衍生了专爱的战术。所以在DP中又加入了两种专爱系列道具。

专爱眼镜 作用：特攻×1.5，但是只能连续使用一个招数。

专爱眼镜的出现可以说是秉承了口袋妖怪"物特对立"的传统，对于特攻PM无疑是一大福音。更何况特攻招数都是些威力又高又容易学的：大文字、暴风雪、雷电威力×1.5后高达180，如果嫌命中和PP不高的话还有乘浪、冰光、火放射和十万伏特，命中高，PP多，威力加成后也接近150，再算上精神干扰影子球等都是可以用招式机学到的。可以想象，专爱眼镜的前景必然十分广阔，胡地、3D龙Z、耿鬼等一批高速高特攻的PM得到专爱镜后定然如虎添翼。尤其是耿鬼，影球的物改特、毒炸弹的物改特以及亿万吸取的PP上调，毫无疑问将使它成为特攻手中耀眼的明星。



专爱围巾 作用：速度×1.5，但是只能连续使用一个招数。

说实话笔者觉得这个道具的效果并不如它的两个兄弟，虽然速度在对战中几乎是决定生死的重要因素，但是如果为了1.5倍的速度付出只能连续使用一招的代价，就值得商榷了。更重要的是，想接力两攻不容易，想接力速度可方便的很，忍者蝉一次替身/保护接力出去就是围巾的效果，还没有副作用。但是话说回来，如果能一直保持速度的优势，在战斗后期的确是有相当大的优势。围巾赫拉甚至可以快过胡地针叶王。所以虽说围巾的作用是不可否定的，但是应用范围狭窄了些：大概只有攻击可靠而速度略有不足PM适合使用。请注意"略"字，类似卡比那样的速度，其实已经没有再投资的必要了。

气息缎带 作用：满HP时若被一击致死，则可以剩下1HP。

这个道具让笔者琢磨了好长时间，它需要满HP被秒杀才能发动，说它破起死回生也好，破强化也好，都显得有些牵强——如果想让它成功发挥以上的作用，就必须保证携带者一直是满HP，这不免有些苛刻。然而，却有一只PM，被打到就100%的伤害，但是只要留下1HP就够用，很多朋友应该已经想到了：正是鬼蝉。有了这个道具后，鬼蝉甚至可以不怕火鬼恶飞岩的攻击，可是遗憾的是，这个道具是一次性用品。不过即使是这样，能留下鬼蝉的命，也是值得的，毕竟已经探明了对手有对自己致命的招数。至于别的PM，作用不大。

剧毒之珠 **火焰之珠** 作用:携带PM上场一回合后出现剧毒/烧伤状态。

这两个比较类似，就一起说了。这两个道具能使携带者出现异常状态，所以必须保证使用者能从这两个异常状态中受益，否则无异于自残……这个道具笔者想出如下几个用法：配合上进或者疾行使用空元气；配合毒疗恢复HP和通过戏法转移给对手。值得一提的是，毒疗每回合可以恢复1/8的HP，效果比剩饭还要好。

黑淤泥 作用：毒系携带每回合回复最大HP的1/16，其他系携带每回合损失最大HP的1/16。

其实就是毒系的御用剩饭，没什么特殊的作用，能让觊觎你道具的对手偷鸡不成蚀把米，或者在限制重复道具的时候使用，仅此而已。

文/扫盲小组长

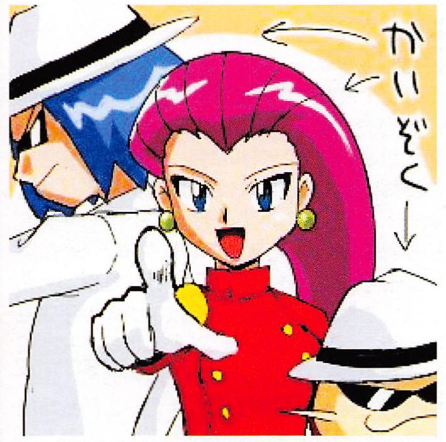
维持价格不变，增加可读性，全靠你们啦！（牛峥）
女，21岁，北京石景山

口袋剧场《口袋妖怪》角色的魅力(4)

（接上期）

四 武藏

武藏并不会给观众留下太好的印象，不论谁说起她都觉得不过是个暴力野蛮任性自私的女人罢了……不过笔者最喜欢看到的是每个人物的发光点。比如说武藏，其实武藏对于自己的每一次新挑战全部非常认真用心地面对，从来没有退缩过。不喜欢被别人知道过去的她所背负的十字架是我们难以想象的，武藏是个坚强的人，也正是她这种两面的性格，让神奇宝贝动画又多了个笑柄。（武藏：我竟然白痴到认为你真在夸我）



——魅力的关键词：命运

还记得第235集《天然鸟的大预言》吗？作为上知过去下知未来的天然鸟在搜索武藏的过去的时候都累得昏倒了，然后用手语说了这么一句话："过去太复杂，不可探知。"实在是佩服武藏的过去，估计是三百六十行样样精通。我们来看看可以从动画中可以了解到的那部分吧。

在火箭队集训基地的时候，武藏曾经自述道："我一直是一个人，所以不知道和别人合作。"由此可知，武藏的过去应该是一个人在各地"旅行"（流浪？）吧，至于以前笔者所写的《角色杂谈》中武藏失去母亲的故事，纯属瞎掰，各位读者大人请不要当真……不知道读者大人们是否满意这个推测呢？不满意请自动无视。

武藏的母亲确实是出现过的，只不过连个脸都不露，难道她是什么神秘角色么？如果武藏的母亲在的话，她知道武藏当训练家不成反而参加火箭队以至于成天变成星星会怎么想呢？如果她母亲健在的话武藏会觉得孤单么？也许真的发生过什么事情……

武藏的家境十分的贫寒，即使是娃娃节也无法得到女孩子最喜欢的娃娃布偶，卡比兽形状的铅笔盒更是奢求——因为她只有一只笔，夹在耳朵上就可以了，过年的时候吃的是雪和酱油做成的寿司（酱油味冰激凌？）……对于一个女孩子，她能够接受现实吗？再次无责任瞎掰，武藏想要外出谋生，于是离开了老家。其实，武藏原本并不是我们所看到的形象，在吉利蛋学校里，武藏和吉利蛋的友情实在是难能可贵，如果武藏长得像乔伊的话估计当护士没有问题……

笔者不想继续瞎掰武藏的过去了，因为武藏本人不想让别人知道，也就是"每个人都可以拥有一段不为人知的过去"吧。引导武藏参加邪恶组织的理由，就是她小时候所发生的事情，如果她能正视这些事情，说不定她能够当上堂堂正正的训练家。不过，武藏所坚信的就是火箭队的路。

◆该关键词推荐收看：《幸福蛋的快乐护士》；《激斗，神奇宝贝娃娃节》。

——魅力的关键词：性格

阐述火箭队各个方面的文章实在太多了，所以笔者在这里只做个笼统的概述，不再详细展开了。和小智作对的火箭队三人组中（为了和火箭队这个大概念区别,以下笔者简称火箭队三人组），武藏绝对可以算一个领军角色，也许是武藏的性格决定了这一点吧。她给观众最大的印象就是那粗暴的性格。责骂小次郎是常有的事，厉害点还会用纸鞭去打，在武藏的暴力威胁下的小次郎，不容易呀！无奈冲动是魔鬼，特别喜欢冲动的武藏总会成为火箭队三人组的绊脚石，计划似乎会因为武藏的冲动而失败。武藏应该不是这样的啊，初次和小次郎喵喵见面后她所体现的是团结合作精神，实在是可惜，现在的火箭队三人组已经难以找回当初的热情了。不过到了关键时刻，团结合作还是会出现的哟。

到了AG，武藏对美丽的追求也体现得相当出色，从每次的华丽大赛就可见一斑。说起来如果武藏并不是作为反派角色出场的话小刚没准来一句："美丽的小姐，能和小生一起去喝喝咖啡吗？"不过到了反派角色的立场，就变成了……不说了，反正就是这么回事。不过武藏对于华丽大赛的坚持和她能取得优异的成绩，武藏其实已经可以找到自己的人生目标了，只要把战斗搞上去就可以，向小遥一样成为出色的协调训练家的。

武藏还是个忘恩负义的形象，这点和小次郎

希望PG能标出下期出版时间，好让我少跑两次书店，谢了。（李鹏宇）
男，18岁，辽宁省葫芦岛市二高中，125001

截然相反。关于这点笔者想说的是，她被邪恶压迫了自己，所以她所做的并不是真正的自己，过去所发生的事情已经让她失去了真实的人生，而小次郎并没有被邪恶完全的充斥，这就是所谓的环境塑造功能吧。至于其它性格，请读者大人自己YY吧，笔者就点到为止了。

该关键词推荐收看：无。

五 小次郎

和武藏截然相反的小次郎实在是个悲剧性人物，富有的家庭、愉快的失恋（第一次这么形容失恋）、已经失去了的梦想。小次郎本不应该属于火箭队的，他应该当训练家来开拓自己的人生，不过他没有，而是选择了邪恶之道。既然选择是错误的，而他硬要坚持，那就只能让这么一位善良的小伙子蒙受十万伏特的委屈啦。

——魅力的关键词：家世

和武藏相对的，小次郎曾经是世界最有钱的少爷。很难想象这么一位少爷会因为受不了未婚妻离家出走，当上火箭队的一员。很讽刺的是小次郎的未婚妻鲁美嘉竟然长得和武藏一模一样，连性格都那么相似……这能否叫做历史有惊人的相似之处呢？还是她们是双胞胎……咳咳，想太多了，我们天真的小次郎少爷抱着心爱的卡蒂狗在雪花中奔跑着。“我不行了，你自己去求生吧……天使来迎接我了……”按照常理来说，像这样有钱人的家庭少爷应该不能随便外出的才对，不信可以看看AG中的假面使者。

其实笔者一直在想，小次郎何必两手空空出走呢？直接拿了支票走人不就完了……而且，对金钱名利的诱惑完全无视，这和在火箭队见钱眼开的个性有点不符，可能是环境塑造的吧。

小次郎说过，对于自己的人生他是不会逃避的，但以前他逃避过很多。他所逃避的是自己的家庭吗？也许是。小次郎少爷，我代替你当少爷行不行……（众：你做梦吧）

小次郎所向往的是自由，所以他选择了火箭队的道路，但是，火箭队的道路能给他带来自由吗？答案是否定的。不过，既然小次郎坚持了这条道路，他也不会再逃避这条道路。如果小次郎成为一个训练家的话，和他最心爱的卡蒂狗一起去旅行的话，可能就会和小智一样幸福，他自己也体验过这种生活。《圈圈熊吓死人》，火箭队三人组都能体验当个普通训练家的生活，但是他们没有能改变自己坚信的道路，成为火箭队的星星。



笔者也不知道这到底有什么理由去坚持。信念真是伟大的。笔者相信，如果动画有个结局的话，小次郎肯定是以恢复以前的身份收场的，我相信，他能了解到什么才是真正的生活方式，什么是最适合他的生活。

◆该关键词推荐收看：《卡蒂狗和小次郎》。

——魅力的关键词：善良

总的来说，小次郎是个两面的人物，既有善良的一面，又有邪恶的一面。不过，很显然邪恶的一面并不是他真正想要体现出来的，只是因为他是个反派角色，不得不体现，所以只能强迫自己拉到邪恶的一面。不过，小次郎并没有因为参加火箭队而迷失自己固有的善良。

“好累好饿,再也走不动了喵。”“食物呢？”“吃了喵。”“拿去吧。”“可是你的份……”“别说了快吃吧。”

“武藏，喵喵就交给你了！”

“这个既是训练又不是训练，你们快跑，被抓了会关很长时间的！”

这是小次郎真正首次登场的时候的3次作为。相信很多观众这时候都对这个善良的人产生了怀疑：这个家伙，真的想参加火箭队吗？其他还有很多例子，就不一一列举了，可以说，小次郎的善良是内心的，而邪恶是表面的。

俗话说：人善被人欺。小次郎在火箭队三人组里实在是很悲惨的角色。动不动就要挨武藏的打骂，但小次郎仍旧忍耐了下来。小次郎的生活是那么的辛酸，似乎没有出人头地的那一天（再次对主角不败定律表示遗憾），在笔者看来，小次郎根本就没有任何理由需要坚持他走的道路，他能有很好的人生，能生活在良好的环境中，能拥有自己最心爱的神奇宝贝，又何必非要走火箭队的老路呢？

为了观众吧。如果没有了小次郎，动画的意思就少了好多分呀。是的，火箭队三人组是永远不会分离的。虽然有时会吵架，但到最后肯定充满了友情。因为友情，是没有正义和邪恶之分的。

◆该关键词推荐收看:《火箭队,爱与青春的原点》。

文/银翼奇术师

不出版更好的《掌机迷》我就起诉。（孙毅）
男，15岁，江苏省徐州市铜沛后街21号，221000



爱情之歌 幸福之诗（下）

<table>
<tr><th colspan="21">フィル（秋5日）</th></tr>
<tr><th colspan="2" rowspan="2"></th><th colspan="6">AM</th><th colspan="13">PM</th></tr>
<tr><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th></tr>
<tr><td rowspan="3">晴</td><td>金祝以外</td><td colspan="3">家</td><td colspan="9">鸡</td><td colspan="7">家</td></tr>
<tr><td>祝曜日</td><td colspan="6">家</td><td colspan="6">庭</td><td colspan="7">家</td></tr>
<tr><td>金曜日</td><td colspan="3">家</td><td colspan="9">家</td><td>街</td><td>浴</td><td colspan="5">家</td></tr>
<tr><td rowspan="2">雨</td><td>祝以外</td><td colspan="3">家</td><td colspan="9">鸡</td><td colspan="7">家</td></tr>
<tr><td>祝曜日</td><td colspan="19">家</td></tr>
</table>

注：家–镇长宅　鸡–养鸡场　庭–广场　街–路边　浴–浴室

菲露由于不小心受到诅咒而变得体弱多病，但她的心地却格外善良，白天喜欢在养鸡场帮忙照顾小鸡，对镇上每个人都很和善。追求菲露主要靠送礼，当从行商人处买到厨房后就多多作些她喜欢的料理送给她吧，果酱面包和酱烤茄子都是不错的选择，制作方法也并不困难，只是增长的速度相当慢，如果与镇上的居民好感度普遍高也可以略略提升她的爱情度，总体来说追求难度中等。

要迎娶她需要首先解除她身上的诅咒。从图书馆可以查到关于诅咒之石的资料，菲露难道真的是被诅咒之石缠住了吗？一个雨天，在图书馆里遇上了セシリア，セシリア告诉主角菲露的确持有一块奇怪的石头——まるい石ころ，难道就是传说中的诅咒之石？当菲露在自己的房间时（镇长好感度3以上，菲露好感度2以上）与菲露反复对话，直到她将石头交给主角。出货或是丢掉都不能解决根本问题，如果想完成全出货且不想追求菲露的玩家可以将石头出货，否则还是交给镇上的医生艾德吧。艾德拿到石头后很是吃惊，没有想到真的存在诅咒之石，他会自告奋勇将石头处理掉，那么就交给他吧。过几天再去找菲露，可得知她身体已无大恙，果然是石头惹的祸。

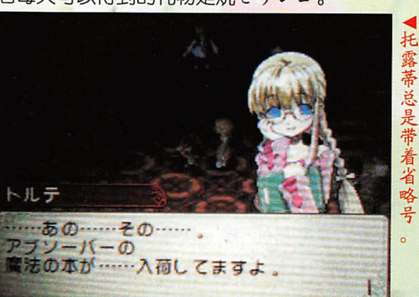
完成事件且达成必要的结婚条件后，在晴天的祝曜日去广场找她便可以求婚：“フィルさん。结婚してください。”菲露会告诉你自从主角帮他治好了病她便喜欢上了主角，又一对有情人终成眷属。菲露的爱妻便当是チョコクッキー。

<table>
<tr><th colspan="21">トルテ（冬26日）</th></tr>
<tr><th colspan="2" rowspan="2"></th><th colspan="6">AM</th><th colspan="13">PM</th></tr>
<tr><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th></tr>
<tr><td rowspan="3">晴</td><td>常日</td><td colspan="3">家</td><td colspan="9">书</td><td colspan="7">家</td></tr>
<tr><td>祝曜日</td><td colspan="3">家</td><td colspan="6">教</td><td colspan="6">海</td><td>山</td><td colspan="3">家</td></tr>
<tr><td>火木曜日</td><td colspan="3">家</td><td colspan="7">书</td><td colspan="4">浴</td><td colspan="5">家</td></tr>
<tr><td rowspan="2">雨</td><td>祝曜日</td><td colspan="19">家</td></tr>
<tr><td>祝以外</td><td colspan="3">家</td><td colspan="7">书</td><td colspan="2">浴</td><td colspan="7">家</td></tr>
</table>

注：家–旅店房间　书–图书馆　教–教会　海–海滨　山–山顶　浴–浴室

内向、容易害羞、说话吞吞吐吐……戴着眼镜的托露蒂给人的第一印象便是如此。托露蒂的追求难度可以算是游戏中较高的，因为无论送什么，都不会增加她的爱情度，只会增加好感度。那么如何增加她的爱情度呢？唯一的方法是坚持每天读书，但即使如此，增加的速度还是相当缓慢，所以比较容易的方法是利用节日送礼，如情人节送曲奇，月见节约她约会等等。

除了爱情度比较难加以外，托露蒂没有其他要求，不过仅爱情度一条也足以让她在追求难度上位于高位，结婚条件达成后在晴天的祝曜日晚上先去浴室沐浴，然后在9点-10点间去ギガント山顶(不是第四洞哦)将L牛奶赠与即可开始求婚。婚后每天可以得到的礼物是焼きリンゴ。



◀托露蒂总是带着省略号。

メロディ（春11日）																				
		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	常日	家									浴								家	
	水曜日	家			海						浴								家	
	金曜日	家			遗						浴								家	
雨	常日	家									浴								家	

注：家-浴室二楼　浴-浴室一楼　海-海滨　遗-遗迹门前



梅罗蒂，Melody，正如她的名字一样，每一句话都跳跃着音符一般。在官方刚公布人设时，她给众人的第一感觉便是——可爱的小魔女，然而实际上她却是镇上最大的浴室的当家。梅罗蒂的浴室价格合理（10G/次），效果极佳（HP、RP完全回复），唯一的不足是每天只能使用一次（如果可以无限制沐浴，那药店还赚什么？）梅罗蒂喜欢药草，但送药草并不能增加她的爱情度，她的追求方法与难度并不亚于托露蒂——每天光顾一次浴室吧，不过可千万不要擅闯女子浴室哦，每闯一次梅罗蒂的爱情度会大幅下降，而且……其实也闯不进去。

表面看上去很快乐的梅罗蒂其实有着不为人知的苦楚：自幼父母双亡的她在镇上所有人的关心下长大，懂事的她为了不让别人看出自己的孤独所以每天都带着笑容的面具生活着，唯一能与她产生共鸣的是另一个孤独的人——遗迹MM夏伦，只有在与夏伦独处时，她才能敞开自己的心扉。然后男主角的到来给了梅罗蒂不小的震撼：他，也是一个孤独的人。在与男主角的不断认识中，梅罗蒂不知道自己该如何面对悄悄萌发的那份感情，面具戴得过久让她忘记了真实的自我。笔者在本作中最为心疼这个孩子，追求她，告诉她一切都是真实的，她的善良她的懂事她的孤独她的悲哀，无论是好还是坏，都愿意与她分享。

当爱情度足够高时，金曜日的晴天在遗迹前可以听到梅罗蒂与夏伦的对话，随后在晚上9点夏伦回到旅店房间后与夏伦对话，听她谈关于梅罗蒂的事情，得到情报后在私人时间，也就是浴室的非营业时间找梅罗蒂谈话，在主角的反复追问下，梅罗蒂才会真正袒露心扉。如果爱情度达到10，此时对话便会出现求婚选项：“仆もメロディさんが好きです。”此时的梅罗蒂终于得到了幸福的归宿：“我……终于……终于……有个家了……。”此时的笑容一定是最真实最幸福的吧。婚后梅罗蒂每天都会做很好吃的カレーうどん给主角哦。



▲说话带音符的メロディ谁知道她心里的伤痛呢。

支持枫要宝宝的请举手！！（李佳禹）
男，14岁，河北廊坊广阳区西后街同乐小区2-2-601，065000

ビアンカ（夏8日）																				
		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	常日	家			楼												家			
	祝曜日	家			庭									家						
	木曜日	家			楼								家							
	金曜日	家			楼									家				浴	家	
雨	常日	家			楼												家			

注：家－豪宅房间　楼－豪宅楼梯　庭－广场　浴－浴室

镇上的千金小姐翩珂，给人的第一感觉：高傲。游戏第二天的清早会和美食家父亲ジャコリヌス前来拜访主角（第一天即使去豪宅也遇不上他们一家），为了见见新邻居么？她傲慢的态度着实没有给笔者留下什么好印象。但正是这样富有的家庭背景让她也有着所有千金小姐的烦恼：什么都不缺，但缺少朋友，因为什么都可以买到，却买不来友谊。送礼对她基本无效，即使是生日或是收获祭之类的节日时送礼也不能增加她的爱情度，增加她的爱情度的方法只有一个——对话。高傲、倔强、不服输的性格让她很难与人沟通起来，也许正是因此善良的女佣塔芭萨才会一直陪伴着她吧。

利用每日一次的对话缓慢地增加她的爱情度，爱情度达到10后与菲露一样，在晴天的祝曜日向公园中游玩的她表达爱意：“仆のプロポーズを待っている。”以下引用kidorphen的求婚对话翻译。

翩珂：那个，拉格那，为什么你总那么关心我？

拉格那：翩珂家很有钱，家里的物品很充实。所以我想多和你说说话，让你的内心也充实起来。

翩珂：……你什么都看穿了啊。那你知道我现在在想什么吗？

拉格那：你在等我的求婚。

翩珂：既然明白就快坦白呀。

拉格那：和我结婚吧。翩珂。

翩珂：……好的。既然拉格那都这么说了。

拉格那：谢谢。

翩珂：拉格那，你不让我幸福的话，可没你好日子过哦。

拉格那：嗯。

翩珂结婚后称呼男主角为ラグナ殿，每天还会送上好吃的ケーキ，想挑战高难度的玩家不妨追求她。



▲ビアンカ与フィル。

めい（秋10日）																				
		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	常日	家																		
	火曜日	家															酒		家	
	水曜日	家						山									浴	家		
	木曜日	家			桥									家						
	祝曜日	外																		
雨	常日	家																		

注：家－旅店一楼　山－山道　桥－海滨码头　酒－酒吧　浴－浴室　外－不在镇上

来自异国的忍者MM，冥，百年难得一见的笑容、超级难增加的爱情度让笔者险些以为她并非结婚对象。她喜欢什么？鱼，包括她的求婚礼物也是鱼。平日里送礼基本不会增加她的爱情度，所以一定要利用两个特殊的日子：她的生日以及钓鱼日。

冥最喜欢的食物是烤饭团，如果没有厨房，这个料理也可以从酒吧中买到，生日当天送她烤饭团，大约5、6个便可以增加她的一个爱情度。而钓鱼日对于卡鲁迪亚镇是个特别的日子，这一天将钓得的鱼与镇上喜欢鱼的人分享即可，而送遍镇上的居民，却只有冥是真正喜欢这个节日的，这一天，无论是什么鱼都送给她吧，爱情度也会蹭蹭的上升哦。不过送鱼不是无限制的，送到位后她会改变对话：“だが、さすがに、もう满足じゃ。いや、本当にうれしかったぞ。お主の气持ち、しかと受け取った。”

增加爱情度已经相当难了，而求婚礼物的取得就更为不易。求婚礼物是70 size以上的トキメキタイ，这种鱼只有第五洞ミストブルーム洞窟的BOSS屋可以钓得。难度一、第五洞只有冬天才可以进入，难度二、至少需要钓鱼等级60级以上才能钓得。长度大于70 size的トキメキタイ大约是LV81左右，这对于主角的钓鱼等级相当之高，而钓鱼是一项又花时间，又很难提升的技能，所以依靠自己的力量来努力恐怕不是数年之内可以达到的。不过游戏制作者让本作支持通过wifi交换物品，且每交换一次，LV+1，通过此法可以比较迅速地得到LV81以上的トキメキタイ。将鱼送给冥时便可以求婚：“结婚してください。”冥的爱妻便当是烤饭团（焼きおにぎり），反手再送还给她倒是不错的选择……

<table>
<tr><th colspan="21">リネット</th></tr>
<tr><th colspan="2" rowspan="2"></th><th colspan="6">AM</th><th colspan="13">PM</th></tr>
<tr><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th></tr>
<tr><td rowspan="6">晴</td><td>月曜日</td><td colspan="15">杂货屋前</td><td colspan="4">ミスト家</td></tr>
<tr><td>火曜日</td><td colspan="15">カミュの店前</td><td colspan="4">ミスト家</td></tr>
<tr><td>水曜日</td><td colspan="15">町长の家前</td><td colspan="4">ミスト家</td></tr>
<tr><td>木曜日</td><td colspan="15">公园</td><td colspan="4">ミスト家</td></tr>
<tr><td>金曜日</td><td colspan="15">海岸阶梯</td><td colspan="4">ミスト家</td></tr>
<tr><td>祝曜日</td><td colspan="12">教会内</td><td colspan="7">ミスト家</td></tr>
<tr><td>雨</td><td>常日</td><td colspan="12">图书馆内</td><td colspan="7">ミスト家</td></tr>
<tr><td colspan="2">祭日</td><td colspan="19">ミスト家</td></tr>
</table>

最后一个公布的隐藏结婚人物莉妮特少佐，如果要指出她的追求难点在那里，那便是她出现的时间。在初期，莉妮特是作为反面角色登场的，帝国为了得到神兽的力量而在卡鲁迪亚镇的洞穴里布满能够召唤怪兽的机关，莉妮特便是作战指挥官之一。然而在男主角坚定不移的信念下，莉妮特的作战计划失败了，帝国皇帝派来新的指挥官一方面要继续战争一方面也要除去莉妮特。镇上的民众不计前嫌收留了莉妮特并在地之精灵的庇护下保住了卡鲁迪亚镇，游戏自此通关。通关后，游戏依然可以继续，莉妮特这时才可作为可追求对象出现在卡鲁迪亚镇上。又一次有点迷糊有点善良的米斯特将莉妮特留在了自己的家中，由于那段过去以及这个小镇所有的温馨的气氛及和睦的人们让莉妮特陷入深深的自责之中，她不知道该如何与居民们交往，会不会为居民们真正接受。打开她心扉的任务自然交给我们的男主角。

莉妮特最喜欢的是幸运的四叶草，通关之后可以从种子店买到种子并种植，不过种植期略有些长：60天（与金刚花比还是属于短的）。如果不想如此等待下去，就利用感谢祭时送她曲奇来达到提升爱情度的目的吧。

莉妮特对结婚的要求并不高，除了自身的条件需要达到外，仅要求所有居民的好感度达到8以上，然后与莉妮特反复对话即会出现求婚选项：“结婚してください。”婚礼上莉妮特会拿下眼罩，还是很漂亮的MM哦，婚后的爱妻便当是ケーキ，也是相当高人气的一位MM。

11位结婚对象就介绍到这里，她们各有个性，哪一位更让您心动呢？幸福来之不易，用笔者最近最爱听的一首歌的歌词作为结尾，希望各位玩家都能找到自己的幸福。

“从今后
看着你好 看着你坏
我都捧在怀中 全部都爱
看着现在 看着未来
我都想让你在我纵容里被爱”

黑历史

将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺



黑历史的机库

载入史册的“白色恶魔”
您等待已久的RX-78-2来也！

自高达黑历史开幕以来，似乎一直进行比较有味道的MS的连续介绍，一口气下来是不是有些审美疲劳呢？而且从开始到现在，就从来没有介绍过高达专区应有的主角机体RX-78-2高达。

不过对于高达的了解，相信不少人都不见得比阿月知道得少，与其重复无聊的文字，不如把GUNDAM GIRL的图一口气献上给诸君，诸位就“走着瞧”吧！

这是一张老资格的MS GIRL，成品时间是94年，拥有着过去古朴的风格。机体部分比较出色，基本维持了RX-78-2的基本构造，光束来复枪和盾也进行了细致的刻画。表情十分不错，在“萌”文化还没有流行的年代，本作就是当时MS GIRL的代表。



MS部分精美度：★★★★★
GIRL表情：★★★
GIRL曲线：★★★★
GIRL与MS融合度：★★★
萌：★★★

这一张的MS GIRL发色和前面一样是紫色，难道这GUNDAM GIRL就天生的紫色头发吗？这位MS GIRL在上半身上下的笔功还是相当精细的，精细的描绘出钢铁的质感。不过下半身开始进行发挥，变成了水手服的裙子，红色的裙子的确相当“萌”。

裙子下面继续进行发挥和简化，没有了腿部装甲，钢铁部分只有鞋子。而可以看出裙子下穿的是紧身裤，加上整体就没有什么露出部分，给人一种运动女孩的感觉。。运动女孩萌啊！



MS部分精美度：★★★
GIRL表情：★★★★
GIRL曲线：★★★★
GIRL与MS融合度：★★★
萌：★★★★

这一台同样是该作者的作品，当然这台其实不是RX-78-2，而是RX-78-4，也就是出现在后面延伸作品中的高达“4号机”。作为光速武器为主的4号机，强当突出了光束枪的造型，大小比例也比实际的要大些。虽然RX-78-2简化厉害，不过4号机相对却比较细致，在MS部分可以加分。



MS部分精美度：★★★
GIRL表情：★★★★
GIRL曲线：★★★
GIRL与MS融合度：★★★★
萌：★★★★★

这台当然就是RX-78-5，4号机的兄弟机高达“5号机”了。机体部分和4号机差不多。作为实弹攻击为主的5号机，这位MS GIRL突出了强力武器“格林机关枪”，并且还是具备动感的射击状态，所以MS融合度上加分。



MS部分精美度：★★★
GIRL表情：★★★★
GIRL曲线：★★★
GIRL与MS融合度：★★★★★
萌：★★★★★

这是本区第一次出现的真人MS GIRL。大家有没有觉得很熟悉呢？是不是似曾相识？聪明的你一定看出来了，这位MM就是COS第一张MS GIRL，无论是紫色的头发，MS装甲部分的规格都是极为接近，右腿的那条带子更是钢铁一般的证明。这个评分有点难以下手，不过看这位MM的笑容，给不低。



←真人COS机体是件极具难度的事，勇气和不俗的扮相足以使我们为这位MM鼓掌喝彩。

MS部分精美度：★★★
GIRL表情：★★★★
GIRL曲线：★★★★
GIRL与MS融合度：★★★★★
萌：★★★★

机体番号：	RX-78-2
机体代号：	高达
出现作品：	机动战士高达（0079）
机体类型：	泛用多目的试作型MS
制造商：	地球联邦军
所属：	联邦
初次配备：	U.C.0079
技术参数	
内部环境	只容纳驾驶员的标准核心调节器系统
尺寸	头顶高：18.0米 全高：18.5米
重量	本体重量：43.4吨 全备重量：60.0吨
装甲材料及结构	月神钛合金（Lunar Titanium）
发电机出力	1380KW
推进力	24000KG×2+3750KG×2=55500KG
加速度	0.93G
地上速度	165千米/时
装备及设计特征	传感器探测有效半径：5700米
180°姿势变换所需时间	1.5秒(使用磁气覆膜技术后需1.1秒)
固定武装	光束军刀×2,额定输出功率0.38MW;头部60mm火神炮×2
选用武装	专用光束步枪;超级火箭筒;高达锤;超级锤;Super-Napalm;专用盾牌



2006年12月16日－17日，任天堂在“JUMP FESTA2007”上举办了《JUMP究极明星大乱斗》的斗技大会。和上一届一样，本次大会也是在会场上进行预选和决胜战。预选和决胜战都是分在这两天进行，分为午前和午后两部。最后将筛选出8名选手在17日下午进行准决赛以及最终的决赛。下面介绍一下官方大会的比赛规则。

预选赛：时间60秒，参加人数4人，不进行组队。对战规则是积分战，场地随机，场地中物品和机关都开启。使用的漫画组可以从大会预设的10个中选择，这样是为了没带机器或卡带的玩家也可以参加。当然，如果带了机器和卡带，就可以用自己的漫画组了。决胜规则是，在1次预选时间内两连胜的获得2次预选的出场权。2次预选中胜出的16名将进入决胜战。

决胜战：基本规则和预选赛一样。每组的前两名选手将可以进入准决战。

准决战：由16日和17日午前午后部的8名选手分为两组进行混战，两组的第一名进行决战。

说完规则了，下面介绍一下冠军漫画组和最后决战时的情况吧。

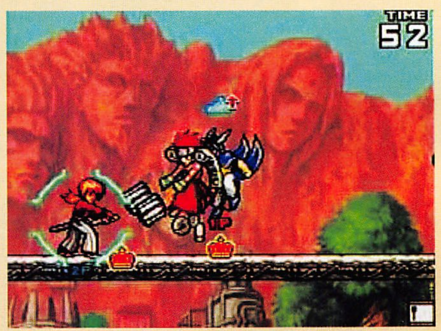
冠军漫画组介绍



战斗角色：太公望（6格）

援护角色：星矢（3格）、瞬（3格）、サンジ（2格）

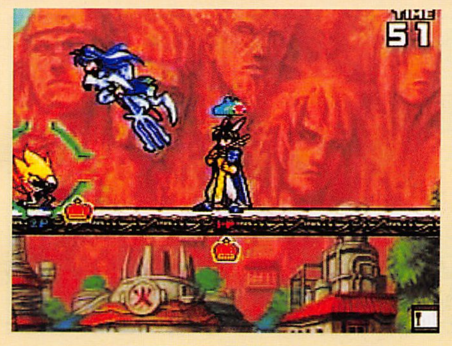
支援角色：セナ、狱寺、ゆきめ、破天荒、四不象、比古清十郎

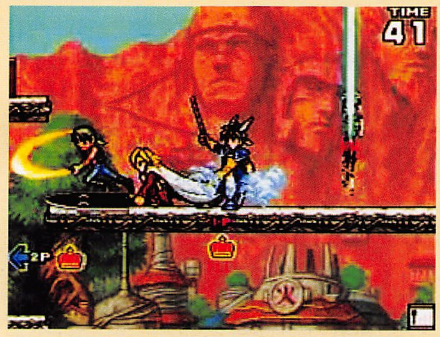


战斗角色选用的是6格笑属性的太公望。在《JUS》中，力属性的人数最多，其次是知属性、笑属性。但这3种属性中，可以说知属性是被夹在中间的，特别是在混战中，力属性角色通常都比较多，属性相克的伤害对知属性很不利。再有一点就是，一般笑属性的角色真正值得用的只有10几个，换句话就是被知属性相克的角色不多。太公望的6格分知和笑两种，考虑到对众多力属性角色的对策，还是选择笑属性比较好。

太公望属于牵制系角色中比较强的，掌握基本技是很重要的。↑+B的攻击速度和出招速度都很优秀，还可以把对手打浮空，和一些援护可以打出不错的连击，而且这招对身后也有攻击判定。←/→B是飞行道具技，攻击距离可以到画面可视范围外，很不错的牵制技。B键的出招速度是最快的，一般用来近身时起动攻击用。

Y键的攻击中，空中Y是常用技，带有一定追踪性能，而且有两次判定。由于空中使用这招时





有一个延迟动作，再加上落地动作，可能会给别人攻击你的机会，所以低位跳跃使用这招的技巧是一定要会的。Y键通常攻击在近身时判定比较大，并且可以和B键的攻击形成连招，既是近身攻击的对策，也是使用远程牵制时防御近身的对策。←/→Y也是横向牵制技，比←/→B攻击距离略近，可以接在B键各种攻击和Y键通常攻击之后。↑Y的攻击范围很大，不光是可以对空，而且和自己同位高度也可以攻击到，也可以接在B键各种攻击和Y键通常攻击之后。

必杀技A先突进，和对手接触后进行类似百裂拳一样的空中连击，然后把对手向下推，一般在下层位置被推下坑的是无法回来的。这招基础攻击力是54，已经是比较不错的了，漫画组中的人物数量可以增加这招的威力。6－9人时攻击力是62，10人以上是68，一般来讲6人的攻击力是性价比最高的，而且也适合卡组内搭配的人数。此外，这招是知属性的，对笑属性伤害比较大，6－9人的时候攻击力能到93。必杀技B满天下毒粉，可使可不使的招数。以上就是太公望的人物介绍了，还是那句话，靠基本技吃饭的角色，基本技使用熟练了这人物基本就掌握了。

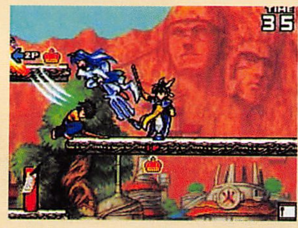
援护角色方面选用了星矢、瞬、サンジ。サンジ是回复用，回复量一般，主要是用的时候不用等候。星矢的攻击范围比较大，也是常用援护之一，攻击力方面也不错，主要是用来防止对方近身的。另外，太公望的↑+B可以和星矢的援护构成连击，而且可以持续伪连，不会破解的玩家有时会被这个郁闷到。瞬的援护主要是让对手行动不能＋减少必杀魂，也可以防止对方打近身，对手中行动不能后，还可以作为必杀A的辅助技。

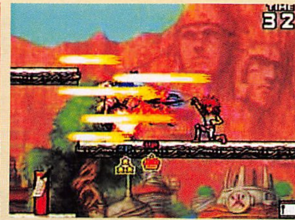
支援格选用的是突击、空中冲刺、三段跳、行动不能无效、冻结无效这几个能力。突击是为了方便增加必杀魂。空中冲刺和三段跳增加移动能力，对于太公望这种游击战角色来说，移动能力是很重要的。行动不能无效和冻结无效为了防止相对应的异常状态，这两种状态和移动封印都是在混战中比较让人郁闷的。

—— 决赛战况 ——

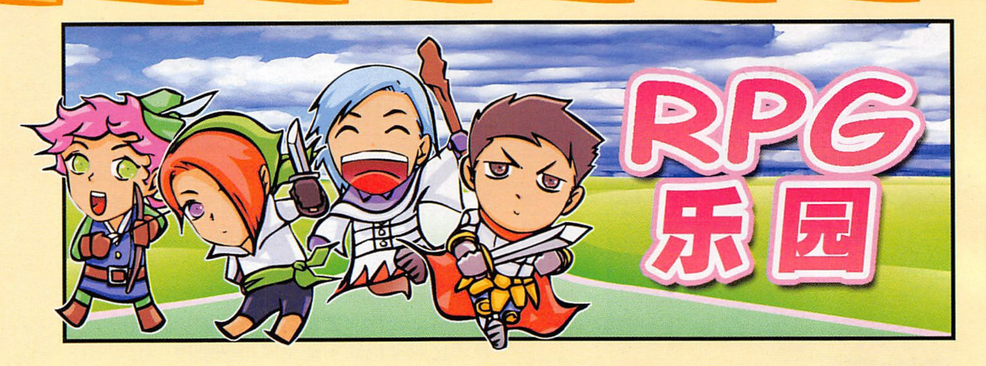
决赛是火影的场地，优劣势很明显，冠军使用的太公望各种牵制技用得都非常不错，人物距离感掌握得也很好，必杀不乱放，必杀魂基本都是用在使用援护上。而且他地型掌握得也比较好，一直都是在上层活动，没到过下层，或者说上层就是被他占领了。相比之下，亚军的7格巴奇和剑心都是近身型人物，没有远程攻击，但感觉他的问题还是出在援护上。援护在这游戏里是非常重要的，打击对手、连招、防御反击都是需要援护的，而他在比赛中使用的援护只有两格弥彦，即便是近身被攻击时也没见他用过援护去拆对手的招，而是被对手接了个必杀。

所以，决赛这一场基本是压倒性的优势，亚军方的漫画组在多人战的时候得分确实很方便，但作为1V1战，确实应该考虑一个远程牵制的角色进去。最关键的还是要放一些对拼时真正能起到作用的援护。









上次跟其他小编聊天的时候，自己顺口蹦出来一句："我玩RPG游戏从来不喜欢看剧情。"说完之后其他小编就笑了，我也笑了，玩RPG游戏不看剧情，那我玩的是什么？从这个问题上，我想大致可以把玩RPG游戏的人分为三类：玩剧情的、玩系统的、玩画面的，我属于第二类。之所以不喜欢看剧情，是因为个人认为很多游戏的剧本写得没有新意，玩到一半就可以猜出结局来，不知道是写剧本的人思路太有局限性还是我的思维方式跟写剧本的人太相似，总之一旦知道了结局如何，当中的各种曲折就变得无味了。

玩系统的人大概只是少数，多数人玩的是剧情和画面吧，掌机上没有多少正式的中文版RPG游戏，绝大多数都是日文游戏，而看不懂日文的玩家是多数群体，如果没有汉化版的游戏出现，玩剧情的玩家恐怕比玩系统的更少了。剧情攻略这种东西，是国内特有的，是为了帮助玩家克服语言障碍而产生，但是对着剧情攻略玩游戏不免乏味，那样不能算是真正的玩剧情。如果没有汉化版可以玩，试一试英文版也不错，真的。



↑从WSC移植到GBA，后来又移植到PSP并且加入了语音，多次的移植从侧面反映了厂商对作品的看重，也反映了玩家对游戏的欢迎程度，足以说明这是一款不错的RPG游戏，可惜至今我还没有玩过这款《约束之地》。

一款好玩的RPG游戏，我希望它能有不会让人感到节奏拖沓的战斗系统，像《换装迷宫》一样每一场战斗都让人很投入。我希望它能有丰富的隐藏要素，像《魔法假期》一样有很多可以收集的东西，而且通关之后还能继续挑战很久。我希望它能有很高的自由度，像《天外魔境》一样在主线剧情外设置很多可以探索的东西。我希望它能有赏心悦目的画面，像《黄金太阳》之于GBA，像《最终幻想3A》之于DS。至于剧情方面，萝卜白菜各有所爱，就很难举例来说了。由于DS的出现，我还希望RPG游戏中的解谜部分能充分运用主机的特殊机能，让人感到新鲜有趣。这样的要求也许太高，但是我相信并不是没有可能实现吧。

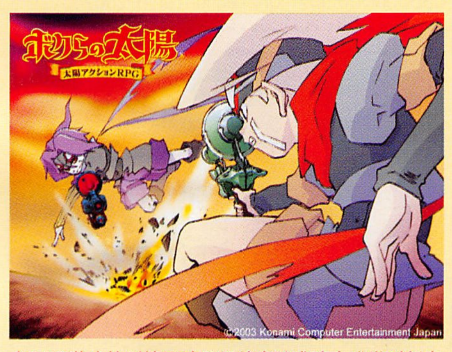
说到这里忍不住要抱怨一下《陆行鸟与魔法画册》这款游戏了，也许是日本游戏厂商的游戏分类不严格，所以将其分为RPG类游戏，不过横看竖看都不能算是这一类型啊。要说剧情设计，游戏的剧情中规中矩——陆行鸟不小心解开了魔王的封印，然后要解放四大水晶的力量来再次封印魔王，不过游戏剧情从头到尾都在一个小岛上发生，没有大的世界地图，没有从这边的大陆跑到那边的岛上这样程度的移动，四大水晶就分布在岛的四个方向，这样的设定真是"小"得可以。要说游戏画面，3D画面的精致程度并不高，唯一不错的是卡通剪纸风格的召唤兽，很有《纸片马里奥》的味道。要说隐藏要素，数量多是多，不过开启条件很单一，只要不停的挑战小游戏，达到特定的条件就可以。要说战斗系统，就是卡片战斗而已，也能看成是小游戏的一种，不过抽卡的运气好坏对战斗结果有很大程度的影响，就算再好的卡组，抽不到合适的卡片也赢不了。基本上，玩这款游戏就是不停地玩各种小游戏，当中夹杂一些卡片战斗，遇到流程有卡住的地方，不用着急，进入魔法画册玩小游戏就能解决，整个游戏



↑作为最热门的动漫作品之一，《死神》改编的游戏数量已经非常多了，可惜类型多是FTG，虽然游戏中按照原作剧情发展安排玩家的每一战的对手，但是如果能改编成RPG游戏，加入一些原创剧情和人物，想必玩起来另有一番感觉。

只需要短短几个小时就可以通关了。与其说是一款RPG游戏，不如说是一款休闲类的小游戏合集更贴切。

虽然上面抱怨了一大堆，但是这个游戏并不是一点优点都没有的，小游戏的数量很多，虽然不是每一个都特别好玩，但是也足够让人觉得新鲜有趣了。只是其中个别小游戏想要玩到完美或者挑战金牌是很难的，因为这些玩游戏不仅需要技巧，也需要超出普通水平的眼力、反应速度和运气，最让我无可奈何的三个小游戏就是如此。有一个小游戏要用虫眼镜寻找尾巴后面带着火的陆行鸟，虫眼镜能看到的区域只是下屏幕上很小的一部分，而画面上有非常多的陆行鸟跑来跑去，目标也混杂在其中，还有颜色较深的陆行鸟干扰视线，找的时间稍长一点就会觉得眼花，运气好的话自然能几秒一次连续找到目标很多次，运气



↑RPG游戏的剧情设计已经越来越难让人感觉到新意了，如果在系统上能有所突破也不失为一款好作品，《我们的太阳》就是这样的游戏，它的系统很特别，特别到其它游戏无法简单模仿的程度，因此这个系列成为GBA中后期的名作系列之一。

不好的时候真是众里寻它千百度也寻不着啊。调查火山石壁时能玩到的小游戏要根据箭头的数量和指定方向去找皇冠，连续找到三个就结束，获得金牌时间为16秒以下，可惜我玩了很多次都始终在17秒之外徘徊，再也无法有所提高，只能怪自己的反应速度太慢。最需要幸运之神保佑的小游戏是破屋子二层那个用小刀往罐子侧面的孔里扎的游戏，孔的数量在二到五之间循环，找对了才能得到小刀数量奖励继续扎，这个游戏完全没有规律可循，靠感觉来选和随便选没有什么区别，太让人愤恨了。

一不小心抱怨完了还是抱怨，也许是我期望太高，而SE的这款小品游戏正好在我预料之外，也许著名的大作系列RPG越来越难跳出固有的范畴，而名不见经传的作品又很难让玩家从各方面认同，所以厂商也很无可奈何。但是游戏好玩不好玩，最关键的是玩家的态度和看法，希望各位



↑不管是不是被捧出来的，《黄金太阳》确实是一款优秀RPG，虽然以现在的眼光看来它有各种缺点，但是对玩家的影响不容置疑，当传说中的《黄金太阳3》出现在DS平台上时，不知道老任会给玩家们带来怎样的感动，可以断定的是这款游戏一定会来，只是时间的早晚而已。

玩家朋友们能够摆正心态，当然也包括我自己在内，不能看到大作出续作就赞一声“神作”，也不能玩一个游戏才几分钟就丢下一句“垃圾”，每一个游戏都有值得用心仔细品味之处，看不懂剧情不要说剧情不好，玩不惯系统不要说系统太糟。玩游戏好比吃饭，就算是再美味的山珍海味，每天都吃也很容易产生厌烦感，就算是再好玩的游戏，每天都玩也很容易产生疲劳感。除了游戏之外，我们还拥有很多其它东西，游戏只是生活的调剂品之一，并不是必不可少，适当的时候也需要放下游戏。保持健康的心态去玩游戏，才能在玩家之路上走得长远，在2007年、2008年甚至10年20年之后仍然拥有一颗热爱游戏的心。文责/暗凌

CAPCOM《怪物猎人P 2nd》新年贺卡!



这段时间登陆PSP《怪物猎人P 2nd》的官方网站，你会发现网页被一个大幅新年贺卡挡住。贺卡上是一只霸气十足的轰龙扑向正在雪地中烤肉的猎人，其含义是新的狩猎就要开始了。“A HAPPY NEW HUNTER YEAR 2007”字样位于屏幕上方，并且呈现出被轰龙震撼晃动的效果。贺卡下方是“今年请您继续关注怪物猎人系列。怪物猎人开发组，元旦”字样。

感谢来自CAPCOM这么好的祝福，看到这张贺卡，更让我们期待2月22日的《怪物猎人P 2nd》了。（怪物猎人P2nd官方网址：http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/P2nd/）

《怪物猎人2》漫画值得期待!

大家期待已久的《怪物猎人P 2nd》定于2月22日发售，大家马上就能玩到了。大家玩到这个游戏后，还有另一个惊喜等待着大家。近日，CAPCOM公布了以《怪物猎人2》为主题推出漫画的消息。这部漫画由新锐作家“新井TERU子”绘制，从4月27日的6月号《电击王》开始连载。故事的开始是一个新人来到柏凯村，尝试着接受了一个任务后，展开了全新的冒险。



《怪物猎人》集换卡片游戏登场！

以CAPCOM超大人气的游戏《怪物猎人》的世界观为主题，最新制作的集换(Trading)卡片游戏，近日正式公布！

这个卡片游戏预定于2007年春天发售，超多画师参与绘画制作，超过171种角色！显然这个游戏对于喜欢《怪物猎人》的玩家很具吸引力。详细情况将于近日公开，让我们期待更多的消息吧！



《怪物猎人P》系列封面欣赏！

算上2月22日发行的《怪物猎人P 2nd》，PSP上就有了两部怪物猎人作品。和PS2版不同的是，掌机版无论内容还是玩法都更加丰富，想必就不用多做介绍了。日版的《怪物猎人P》到美版改名为《怪物猎人 FREEDOM》，封面内容差不多，都是一名猎人持刀面对雄火龙的僵持镜头，但是显然日版更具魄力。Capcom还推出过1代的廉价版，就是PSP the Best系列。封面和日版基本相同，就是多了个Best字样。和1代相比，2代的封面增加了背景，突出了狩猎发生地点。新增加的轰龙前爪向猎人砸来，猎人向后跃起躲避的瞬间被捕捉下来，而轰龙爪下溅起的冰雪也变成了永恒。

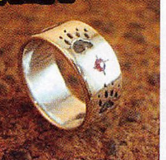


怪物猎人P 日版　怪物猎人P 美版　怪物猎人P 2nd

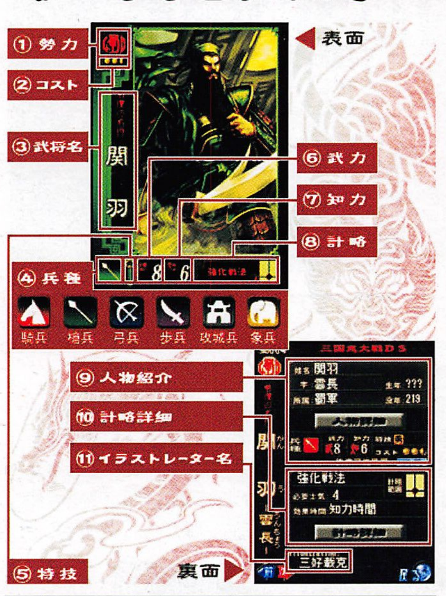
《怪物猎人》红宝石戒指限量发售！

价格：23100日元
发售日：2006年12月21日

价格不菲的《怪物猎人》银装饰品登场！这枚戒指采用高级银材料制成，表面附有的白猫的脚印。脚印中间的粉红色红宝石戒指增加了它的价值，就像猫人喜欢恶作剧的眼睛一样闪闪发光。由于价格较高，发售数量有限，所以更具价值。



《三国志大战DS》部分内容介绍！



勇猛	单挑的时候容易蓄满"全无双槽"
复活	撤退后所需复活时间缩短
防栅	把这个武将给自己阵营配置后，就能设置防止敌人进军的"栅"
魅力	进入战场的时候士气槽就有0.5
伏兵	敌人看不到你这张卡的状态，敌人来接触的话就根据智力差给予伤害
募兵	什么都不做呆在战场上的话，兵力会慢慢回复
连计	该武将有连计对应的计略的话，计略的效果范围扩大

兵种基本相克属性

枪兵：

移动速度很慢,但是能使用给予行动速度快的敌部队大伤害的"迎击"。另外还拥有"枪击"这一项特殊攻击技法。





骑兵：

全部兵种中速度最快的部队。冲刺一定距离后就可以进入"突击"状态。对弓兵的时候攻击力和防御力上升。

弓兵：

擅长远距离攻击，移动速度刚好克制行动缓慢的枪兵。攻城战中攻击城中的武将的话，会让攻城速度下降。



◆**1、势力：**

写着武将所属势力。势力有：魏、蜀、吴、袁、凉、他，总共6种。

◆**2、体积：**

体积的规格分为1、1.5、2、2.5、3这5种，体积高的话基本能力也高。但是体积合计到8就不能再出武将了。

◆**3、武将姓名：**

表示武将的姓名，有名的武将的姓名前面会写着一些特别的称号。

◆**4、兵种：**

写着武将所带兵种。但是不同卡片的时候，同样名字的武将也会有不同兵种的情况。

◆**5、特技：**

写着战斗中发挥效果的特技名，总共7种,分为勇猛、复活、防栅、魅力、伏兵、募兵、连计。一名武将最大能同时有3项特技。

◆**6、武力：**

武将的攻击力。数值从1到10，数值越高攻击力和防御力也越高。

◆**7、知力：**

也是从1到10，数值越高，计略的效果时间越长，伤害系的计略效果越大。另外，这项数值也影响对计略的防御力。

◆**8、计略：**

武将肯定拥有一项计略。使用计略需要消费士气，属于必杀技类型。需要士气越高威力越强。

◆**9、人物介绍：**

作为历史《三国志》中的武将拥有的传记，让玩家了解他最活跃于什么时代。

◆**10、计略详细：**

显示计略的详细内容,还有消费的必要士气、效果时间、计略范围等,务必查看清楚。

◆**11、插画家的名字：**

给这位武将绘制插画的作者姓名。

新锐作品详细解读!

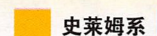
PG攻略战队同您尽览游戏精彩本色!!



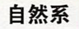


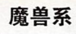
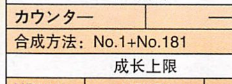
全怪物资料

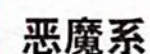
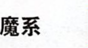


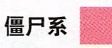









史莱姆系　龙系　自然系　魔兽系

物质系　恶魔系　僵尸系　神兽系

No.1スライム		RANK F
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP450	MP300	攻400
防450	速390	贤410

No.2バブルスライム		RANK F
自身特性		
どくどくボディ	——	
合成方法：No.1+No.85		
成长上限		
HP440	MP310	攻420
防460	速340	贤420

No.3スライムつむり		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：No.1+No.86		
成长上限		
HP360	MP400	攻440
防930	速120	贤340

No.4ホイミスライム		RANK F
自身特性		
かいふくとくい	——	
合成方法：No.3+No.147		
成长上限		
HP340	MP520	攻310
防340	速540	贤540

No.5スライムベス		RANK E
自身特性		
メラけいとくい	——	
合成方法：No.4+No.174		
成长上限		
HP480	MP380	攻470
防480	速420	贤440

No.6ドラゴスライム		RANK E
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.1+No.33		
成长上限		
HP520	MP200	攻600
防500	速460	贤260

No.7スライムカルゴ		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.3+No.34		
成长上限		
HP440	MP370	攻560
防999	速100	贤380

No.8スライムファング		RANK D
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.7+No.89		
成长上限		
HP650	MP140	攻580
防620	速440	贤440

No.9スライムナイト		RANK D
自身特性		
カウンター	——	
合成方法：No.1+No.181		
成长上限		
HP500	MP370	攻440
防600	速420	贤420

No.10メタルスライム		RANK D
自身特性		
メタルボディ	にげあしさいきょう	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP18	MP680	攻450
防999	速999	贤700

No.11メタルライダー		RANK D
自身特性		
カウンター	——	
合成方法：No.9+No.153		
成长上限		
HP440	MP640	攻320
防510	速540	贤999

No.12エンゼルスライム		RANK D
自身特性		
みかわしアップ	デインけいとくい	
合成方法：No.11+No.119		
成长上限		
HP440	MP640	攻320
防510	速540	贤999

No.13もりもりスライム		RANK D
自身特性		
テンションアップ	ひんしでかいしん	
合成方法：无名小岛直接捕捉		
成长上限		
HP800	MP280	攻470
防530	速120	贤180

No.14もりもりベス		RANK D
自身特性		
メラけいとくい	ひんしでかいしん	
合成方法：No.5+No.13		
成长上限		
HP700	MP320	攻540
防620	速180	贤180

No.15スライムブレス		RANK C
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.6+No.40		
成长上限		
HP580	MP420	攻600
防690	速520	贤440

No.16キングスライム		RANK C
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.13+No.13		
成长上限		
HP730	MP400	攻520
防600	速280	贤540

No.17ベホマスライム		RANK C
自身特性		
かいふくとくい	——	
合成方法：No.4+No.99		
成长上限		
HP580	MP750	攻300
防500	速520	贤700

No.18はぐれメタル		RANK C
自身特性		
メタルボディ	にげあしさいきょう	
合成方法：No.10+No.10		
成长上限		
HP32	MP820	攻450
防999	速999	贤880

No.19ダークスライム		RANK B
自身特性		
みかわしアップ	ドルマけいとくい	
合成方法：No.17+No.159		
成长上限		
HP530	MP680	攻510
防630	速680	贤900

No.20ダークナイト		RANK B
自身特性		
テンションアップ	ドルマけいとくい	
合成方法：No.9+No.19		
成长上限		
HP690	MP430	攻470
防670	速420	贤540

No.21スライムベホマズン		RANK B
自身特性		
かいふくとくい	——	
合成方法：No.19+No.162		
成长上限		
HP880	MP540	攻270
防520	速480	贤440

No.22バブルキング		RANK A
自身特性		
どくどくボディ	——	
合成方法：No.21+No.49		
成长上限		
HP910	MP600	攻620
防660	速400	贤720

No.23メタルカイザー		RANK A
自身特性		
メタルボディ	にげあしさいきょう	
合成方法：(10+10)+(11+18)		
成长上限		
HP48	MP999	攻500
防999	速999	贤999

No.24メタルキング		RANK S
自身特性		
メタルボディ	にげあしさいきょう	
合成方法：(18+18)+(18+18)		
成长上限		
HP56	MP999	攻600
防999	速800	贤999

No.25スライムマデュラ		RANK S
自身特性		
メタルボディ	にげあしさいきょう	
合成方法：(14+14)+(21+24)		
成长上限		
HP64	MP999	攻750
防999	速999	贤999

No.26グランスライム		RANK S
自身特性		
テンションアップ	じどうMPかいふく	
合成方法：(16+14)+(22+23)		
成长上限		
HP940	MP999	攻420
防900	速620	贤740

No.27ゴールデンスライム		RANK SS
自身特性		
メタルボディ	にげあしさいきょう	
合成方法：(26+26)+(126+126)		
成长上限		
HP64	MP999	攻999
防999	速999	贤999

No.28トロデ		RANK SS
自身特性		
テンションアップ	カウンター	
合成方法：官方活动获得		
成长上限		
HP880	MP550	攻780
防740	速650	贤650

No.29コドラ		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：No.1+No.57		
成长上限		
HP520	MP100	攻520
防460	速400	贤40

No.30リザードキッズ		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：No.29+No.145		
成长上限		
HP540	MP100	攻540
防470	速300	贤100

No.31いばらドラゴン		RANK F
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.30+No.57		
成长上限		
HP640	MP190	攻420
防240	速220	贤100

No.32アルゴリザード		RANK F
自身特性		
にげあしさいきょう	——	
合成方法：No.29+No.87		
成长上限		
HP600	MP100	攻460
防320	速340	贤100

No.33いつかくりゅう		RANK E
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.32+No.60		
成长上限		
HP600	MP100	攻600
防530	速380	贤100

No.34ドラゴンブッシュ		RANK E
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.31+No.120		
成长上限		
HP720	MP120	攻460
防450	速240	贤200

No.35デンデンりゅう		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.34+No.90		
成长上限		
HP640	MP100	攻720
防500	速140	贤100

No.36ドラゴン		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.35+No.149		
成长上限		
HP660	MP100	攻720
防620	速360	贤240

No.37スカルゴン		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.41+No.180		
成长上限		
HP660	MP180	攻660
防580	速320	贤240

No.38ドラゴンバゲージ		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.35+No.65		
成长上限		
HP650	MP120	攻670
防710	速360	贤140

No.39ギャオース		RANK D
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.36+No.154		
成长上限		
HP660	MP120	攻710
防740	速240	贤200

No.40ダースドラゴン		RANK D
自身特性		
じどうMPかいふく	——	
合成方法：No.36+No.155		
成长上限		
HP580	MP320	攻520
防660	速420	贤420

No.41バトルレックス		RANK C
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.38+No.156		
成长上限		
HP650	MP120	攻750
防620	速660	贤200

No.42かいりゅう		RANK C
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.39+No.67		
成长上限		
HP620	MP420	攻530
防600	速540	贤520

No.43ドラゴンソルジャー		RANK C
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.41+No.61		
成长上限		
HP640	MP120	攻800
防590	速640	贤200

No.44メタルドラゴン		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.11+No.40		
成长上限		
HP650	MP320	攻630
防650	速490	贤330

No.45アルゴングレート		RANK B
自身特性		
——	——	
合成方法：(32+32)+(32+32)		
成长上限		
HP830	MP160	攻720
防740	速480	贤120

No.46ヘルダイバー		RANK B
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.39+No.69		
成长上限		
HP890	MP100	攻670
防670	速520	贤100

No.47シャークマジュ		RANK B
自身特性		
みかわしアップ	じどうMPかいふく	
合成方法：No.46+No.158		
成长上限		
HP650	MP370	攻700
防800	速580	贤380

No.48リザードファッツ		RANK B
自身特性		
——	——	
合成方法：(30+30)+(30+30)		
成长上限		
HP890	MP100	攻830
防890	速150	贤130

No.49ギガントヒルズ		RANK B
自身特性		
——	——	
合成方法：No.48+No.162		
成长上限		
HP920	MP100	攻780
防720	速260	贤100

No.50グレイトドラゴン		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.49+No.164		
成长上限		
HP840	MP250	攻860
防900	速650	贤490

No.51メカバーン		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.44+No.50		
成长上限		
HP950	MP300	攻850
防999	速320	贤250

No.52ブラックドラゴン		RANK S
自身特性		
——	——	
合成方法：No.50+No.195		
成长上限		
HP999	MP420	攻840
防940	速700	贤600

No.53ギガントドラゴン		RANK S
自身特性		
——	——	
合成方法：No.49+No.108		
成长上限		
HP999	MP380	攻940
防999	速600	贤530

No.54はくりゅうおう		RANK S
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.51+No.53		
成长上限		
HP910	MP600	攻800
防910	速700	贤800

No.55りゅうおう		RANK SS
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：(54+27)+(54+198)		
成长上限		
HP930	MP550	攻880
防999	速680	贤800

No.56りゅうじんおう		RANK SS
自身特性		
かいしんでやすい	ひんしでかいしん	
合成方法：No.55+No.144		
成长上限		
HP920	MP660	攻880
防820	速710	贤710

No.57くしざしツインズ		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP340	MP450	攻420
防480	速380	贤500

No.58ポグフィッシュ		RANK F
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.57+No.173		
成长上限		
HP360	MP420	攻420
防450	速420	贤400

No.59おおさそり		RANK F
自身特性		
かいしんでやすい	ビリビリボディ	
合成方法：No.57+No.61		
成长上限		
HP380	MP230	攻420
防740	速520	贤120

No.60ぐんたいガニ		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：No.59+No.146		
成长上限		
HP460	MP100	攻450
防780	速420	贤100

No.61キメラ		RANK F
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.58+No.147		
成长上限		
HP470	MP320	攻400
防450	速300	贤360

No.62アルミラージ		RANK E
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.61+No.33		
成长上限		
HP490	MP200	攻540
防470	速580	贤340

No.63プチアーノン		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.62+No.148		
成长上限		
HP440	MP400	攻520
防560	速400	贤400

No.64プリズニャン		RANK E
自身特性		
ヒャドけいとくい	——	
合成方法：No.62+No.7		
成长上限		
HP550	MP350	攻470
防450	速320	贤360

No.65ベビーパンサー		RANK D
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.64+No.149		
成长上限		
HP600	MP180	攻590
防600	速600	贤120

No.66ヘルホーネット		RANK D
自身特性		
みかわしアップ	ビリビリボディ	
合成方法：No.65+No.151		
成长上限		
HP430	MP350	攻510
防580	速760	贤680

No.67おおうつぼ		RANK D
自身特性		
みかわしアップ	どくどくボディ	
合成方法：No.58+No.182		
成长上限		
HP560	MP360	攻480
防590	速580	贤240

No.68あばれうしどり		RANK D
自身特性		
カウンター	——	
合成方法：No.67+No.95		
成长上限		
HP500	MP360	攻410
防610	速480	贤440

No.69ヘルコンドル		RANK C
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.68+No.156		
成长上限		
HP610	MP540	攻550
防560	速480	贤300

No.70キラーパンサー		RANK C
自身特性		
テンションアップ	こうどうはやい	
合成方法：(65+65)+(65+65)		
成长上限		
HP720	MP120	攻700
防550	速640	贤120

No.71じんめんじゅ		RANK C
自身特性		
じどうHPかいふく	——	
合成方法：No.69+No.175		
成长上限		
HP700	MP360	攻590
防670	速320	贤400

No.72はさみくわがた		RANK C
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.59+No.77		
成长上限		
HP600	MP240	攻690
防780	速540	贤400

No.73かぶとこぞう		RANK B
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.72+No.101		
成长上限		
HP690	MP240	攻780
防820	速580	贤220

No.74デスファレーナ		RANK B
自身特性		
みかわしアップ	どくどくボディ	
合成方法：No.73+No.158		
成长上限		
HP520	MP800	攻490
防710	速580	贤720

No.75コングヘッド		RANK B
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.69+No.191		
成长上限		
HP730	MP140	攻700
防760	速720	贤320

No.76ワニバーン		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.81+No.165		
成长上限		
HP999	MP330	攻770
防850	速380	贤180

No.77エビラ		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.60+No.192		
成长上限		
HP	MP	攻
防	速	贤

No.78オーシャンクロー		RANK A
自身特性		
こうどうはやい	——	
合成方法：No.76+No.93		
成长上限		
HP720	MP380	攻790
防890	速800	贤780

No.79ガルーダ		RANK A
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.69+No.164		
成长上限		
HP690	MP520	攻700
防800	速920	贤640

No.80ヘラクレイザー		RANK S
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.73+No.24		
成长上限		
HP940	MP470	攻920
防999	速680	贤480

No.81だいおうイカ		RANK S
自身特性		
——	——	
合成方法：No.63+No.169		
成长上限		
HP999	MP600	攻900
防730	速550	贤500

No.82オセアーノン		RANK S
自身特性		
——	——	
合成方法：(63+81)+(63+81)		
成长上限		
HP950	MP680	攻880
防900	速650	贤410

No.83レオパルド		RANK SS
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：官方活动		
成长上限		
HP850	MP560	攻960
防870	速960	贤500

No.84レティス		RANK SS
自身特性		
みかわしアップ	デインけいとくい	
合成方法：官方活动		
成长上限		
HP860	MP610	攻910
防880	速800	贤880

No.85ももんじゃ		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP460	MP300	攻420
防470	速330	贤310

No.86いたずらもぐら		RANK F
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP500	MP120	攻560
防520	速280	贤200

No.87プークプック		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：No.86+No.57		
成长上限		
HP460	MP270	攻450
防420	速300	贤500

No.88おおきづち		RANK F
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.86+No.87		
成长上限		
HP540	MP100	攻720
防280	速100	贤100

No.89サーベルきつね		RANK E
自身特性		
こうどうはやい	——	
合成方法：No.88+No.62		
成长上限		
HP450	MP400	攻520
防530	速400	贤360

No.90ワンダーフール		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.62+No.89		
成长上限		
HP600	MP180	攻470
防530	速360	贤360

No.91オーク		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.90+No.61		
成长上限		
HP500	MP280	攻570
防500	速400	贤300

No.92コサックシープ		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.87+No.129		
成长上限		
HP570	MP410	攻510
防520	速420	贤460

No.93かくとうパンサー		RANK D
自身特性		
せんせいりつアップ	——	
合成方法：No.65+No.90		
成长上限		
HP590	MP240	攻630
防540	速540	贤100

No.94よるのていおう		RANK D
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.93+No.145		
成长上限		
HP570	MP520	攻480
防530	速280	贤540

No.95とらおとこ		RANK D
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.91+No.154		
成长上限		
HP570	MP300	攻580
防640	速420	贤380

No.96ブラウニー		RANK D
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.88+No.65		
成长上限		
HP560	MP180	攻950
防540	速240	贤200

No.97リリパット		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.95+No.182		
成长上限		
HP630	MP460	攻560
防630	速460	贤340

No.98ガーゴイル		RANK C
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.91+No.155		
成长上限		
HP560	MP400	攻620
防590	速620	贤500

No.99マーマン		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.97+No.149		
成长上限		
HP560	MP380	攻600
防700	速600	贤500

No.100サイコロン		RANK C
自身特性		
バギけい とくい	——	
合成方法：(147+147)+(147+147)		
成长上限		
HP640	MP390	攻600
防640	速440	贤420

No.101ダンビラムーチョ		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.99+No.185		
成长上限		
HP740	MP220	攻650
防670	速340	贤340

No.102バードファイター		RANK B
自身特性		
フライハンター	——	
合成方法：No.101+No.188		
成长上限		
HP720	MP100	攻740
防830	速760	贤140

No.103シルバーデビル		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.+No.		
成长上限		
HP630	MP560	攻560
防640	速580	贤660

No.104ギガンテス		RANK A
自身特性		
こうどうおそい	——	
合成方法：No.103+No.29		
成长上限		
HP950	MP170	攻940
防880	速450	贤250

No.105アンクルホーン		RANK A
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.87+No.107		
成长上限		
HP840	MP440	攻800
防810	速500	贤600

No.106モヒカント		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.107+No.8		
成长上限		
HP940	MP330	攻770
防850	速420	贤520

No.107バッファロン		RANK A
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.104+No.190		
成长上限		
HP940	MP100	攻860
防900	速620	贤380

No.108バズズ		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.103+No.164		
成长上限		
HP780	MP430	攻660
防810	速820	贤720

No.109アトラス		RANK S
自身特性		
——	——	
合成方法：No.104+No.79		
成长上限		
HP999	MP380	攻999
防999	速550	贤440

No.110ドン モグーラ RANK S		
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：(86+169)+(86+169)		
成长上限		
HP950	MP600	攻900
防980	速500	贤540

No.111ミルドラース RANK S		
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.170+No.53		
成长上限		
HP830	MP520	攻780
防800	速450	贤630

No.112ドルマゲス RANK S		
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.54+No.143		
成长上限		
HP680	MP850	攻680
防830	速680	贤980

No.113ラプソーン(小) RANK SS		
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.112+No.111		
成长上限		
HP760	MP999	攻510
防950	速999	贤999

No.114ラプソーン(大) RANK SS		
自身特性		
みかわしアップ	テンションアップ	
合成方法：No.113+No.171		
成长上限		
HP940	MP400	攻820
防800	速350	贤650

No.115 わらいぶくろ RANK F		
自身特性		
——	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP330	MP480	攻350
防380	速460	贤700

No.116シャドー RANK F		
自身特性		
ドルマけいとくい	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP250	MP430	攻360
防440	速800	贤360

No. 117フレイム RANK F		
自身特性		
メラけいとくい	——	
合成方法：No.115+No.174		
成长上限		
HP430	MP300	攻420
防450	速400	贤380

No.118ブリザード RANK F		
自身特性		
ヒャドけいとくい	——	
合成方法：No.117+No.103		
成长上限		
HP440	MP320	攻450
防380	速330	贤450

No.119シャイニング RANK F		
自身特性		
イオけいとくい	——	
合成方法：No.118+No.174		
成长上限		
HP490	MP320	攻410
防460	速280	贤200

No.120おどるほうせき RANK E		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.148+No.115		
成长上限		
HP380	MP520	攻400
防450	速520	贤720

No.121わかめおうじ RANK E		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.120+No.148		
成长上限		
HP380	MP460	攻460
防600	速460	贤600

No.122おばけキャンドル RANK E		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.115+No.179		
成长上限		
HP430	MP340	攻520
防570	速470	贤470

No.123ひとくいばこ RANK D		
自身特性		
ひんしでかいしん	——	
合成方法：No.120+No.120		
成长上限		
HP600	MP340	攻540
防570	速460	贤160

No.124ばくだんいわ RANK D		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.+No.		
成长上限		
HP650	MP200	攻540
防730	速280	贤540

No.125さつじんいかり RANK D		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.129+No.149		
成长上限		
HP600	MP270	攻600
防860	速220	贤340

No.126ゴールドマン RANK D		
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.120+No.152		
成长上限		
HP660	MP280	攻590
防660	速240	贤200

No.127メタッピ RANK D		
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.126+No.89		
成长上限		
HP500	MP400	攻520
防790	速460	贤360

No.128どろにんぎょう RANK C		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.122+No.183		
成长上限		
HP640	MP500	攻540
防620	速460	贤200

No.129リンリン RANK C		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.128+No.174		
成长上限		
HP540	MP480	攻490
防620	速460	贤200

No.130メタルハンター RANK C		
自身特性		
メタルハンター	——	
合成方法：No.160+No.11		
成长上限		
HP640	MP350	攻580
防660	速540	贤320

No.131パペットこぞう RANK C		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.129+No.183		
成长上限		
HP600	MP500	攻520
防610	速500	贤500

No.132ボル RANK B		
自身特性		
——	——	
合成方法：No.131+No.189		
成长上限		
HP750	MP200	攻780
防840	速360	贤520

No.133ミミック RANK B		
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.160+No.123		
成长上限		
HP680	MP400	攻600
防680	速660	贤420

No.134ゴーレム		RANK A
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.124+No.101		
成长上限		
HP910	MP200	攻860
防999	速460	贤500

No.135うごくせきぞう		RANK A
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.107+No.104		
成长上限		
HP900	MP360	攻820
防940	速370	贤490

No.136ブル		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.137+No.69		
成长上限		
HP600	MP480	攻580
防680	速540	贤540

No.137バル		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No136+No.124		
成长上限		
HP600	MP600	攻600
防650	速500	贤800

No.138ベル		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.137+No.94		
成长上限		
HP700	MP660	攻530
防680	速400	贤280

No.139トラップボックス		RANK S
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：(133+23)+(133+123)		
成长上限		
HP920	MP660	攻780
防850	速680	贤740

No.140キラーマシン		RANK S
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.130+No.187		
成长上限		
HP790	MP390	攻740
防850	速800	贤600

No.141バベルボブル		RANK S
自身特性		
——	——	
合成方法：(132+136)+(137+138)		
成长上限		
HP920	MP600	攻999
防999	速350	贤800

No.142あんこくのまじん		RANK SS
自身特性		
こうどうおそい	——	
合成方法：No.141+No.135		
成长上限		
HP999	MP550	攻999
防900	速500	贤500

No.143デスピサロ		RANK SS
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.194+No.142		
成长上限		
HP960	MP450	攻999
防950	速730	贤450

No.144エスターク		RANK SS
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.143+No.80		
成长上限		
HP880	MP300	攻900
防800	速480	贤600

No.145ドラキー		RANK F
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP420	MP280	攻350
防350	速600	贤420

No.146リップス		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP450	MP280	攻530
防510	速240	贤220

No.147おおめだま		RANK F
自身特性		
ひんしでかいしん	——	
合成方法：No.146+No.3		
成长上限		
HP410	MP360	攻440
防520	速360	贤200

No.148シーメーダ		RANK F
自身特性		
かいふくとくい	——	
合成方法：No.147+No.3		
成长上限		
HP280	MP320	攻320
防400	速900	贤500

No.149ベビーサタン		RANK E
自身特性		
イオけいとくい	——	
合成方法：No.148+No.32		
成长上限		
HP460	MP430	攻450
防480	速420	贤480

No.150ドルイド		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.149+No.121		
成长上限		
HP260	MP850	攻200
防530	速520	贤999

No.151じんめんガエル		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.150+No.63		
成长上限		
HP410	MP560	攻400
防450	速460	贤500

No.152デザートデーモン		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.149+No.153		
成长上限		
HP620	MP380	攻580
防550	速260	贤320

No.153びっくりサタン		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.151+No.90		
成长上限		
HP480	MP590	攻280
防620	速610	贤610

No.154くびかりぞく		RANK D
自身特性		
メタルハンター	——	
合成方法：No.153+No.93		
成长上限		
HP550	MP380	攻620
防540	速400	贤320

No.155レッサーデーモン		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.153+No.95		
成长上限		
HP460	MP660	攻420
防480	速440	贤720

No.156サイレス		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.155+No.68		
成长上限		
HP580	MP500	攻580
防570	速480	贤560

No.157おおドラキー		RANK C
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP650	MP160	攻650
防720	速580	贤480

No.158オクトセントリー		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.156+No.39		
成长上限		
HP590	MP480	攻540
防640	速500	贤520

No.159あくましんかん		RANK C
自身特性		
バギけいとくい	——	
合成方法：No.158+No.156		
成长上限		
HP460	MP810	攻350
防500	速560	贤999

No.160キラーアーマー		RANK B
自身特性		
せんせいりつアップ	——	
合成方法：No.188+No.155		
成长上限		
HP720	MP380	攻690
防740	速440	贤360

No.161なぞのしんかん		RANK B
自身特性		
ドルマけいとくい	——	
合成方法：No.159+No.131		
成长上限		
HP500	MP999	攻230
防680	速640	贤999

No.162アークデーモン		RANK B
自身特性		
イオけいとくい	——	
合成方法：No.155+No.47		
成长上限		
HP720	MP380	攻680
防760	速420	贤420

No.163ボストロール		RANK B
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.101+No.107		
成长上限		
HP930	MP100	攻820
防780	速160	贤100

No.164ジャミラス		RANK A
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.156+No.134		
成长上限		
HP670	MP560	攻560
防750	速670	贤480

No.165グラコス		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.99+No.162		
成长上限		
HP790	MP490	攻720
防760	速660	贤740

No.166まおうのつかい		RANK A
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.164+No.135		
成长上限		
HP740	MP400	攻690
防670	速460	贤480

No.167ベリアル		RANK A
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.+No.		
成长上限		
HP740	MP380	攻760
防680	速360	贤380

No.168カンダタ		RANK S
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：多次通信		
成长上限		
HP860	MP580	攻900
防950	速800	贤500

No.169おにこんぼう		RANK S
自身特性		
かいしんでやすい	——	
合成方法：No.163+No.48		
成长上限		
HP999	MP350	攻999
防999	速500	贤350

No.170シド		RANK S
自身特性		
みかわしアップ	テンションアップ	
合成方法：No.166+No.135		
成长上限		
HP890	MP850	攻750
防850	速560	贤700

No.171ゾーマ		RANK SS
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.170+No.197		
成长上限		
HP680	MP660	攻740
防900	速700	贤999

No.172デスタムーア		RANK SS
自身特性		
じどうHPかいふく	じどうMPかいふく	
合成方法：No.111+No.144		
成长上限		
HP780	MP999	攻540
防800	速999	贤999

No.173ゴースト		RANK F
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP330	MP520	攻250
防340	速600	贤600

No.174メラゴースト		RANK F
自身特性		
メラけいとくい	——	
合成方法：直接捕捉		
成长上限		
HP310	MP630	攻180
防420	速500	贤740

No.175きりかぶおばけ		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：No.173+No.87		
成长上限		
HP450	MP310	攻460
防540	速260	贤260

No.176おばけきのこ		RANK F
自身特性		
——	——	
合成方法：No.175+No.147		
成长上限		
HP440	MP340	攻420
防480	速320	贤320

No.177マドハンド		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.178+No.89		
成长上限		
HP480	MP380	攻470
防520	速380	贤480

No.178エビルドライブ		RANK E
自身特性		
カウンター	——	
合成方法：No.37+No.183		
成长上限		
HP450	MP250	攻320
防430	速720	贤360

No.179ミイラおとこ		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.176+No.121		
成长上限		
HP560	MP240	攻510
防560	速360	贤220

No.180スキッパー		RANK E
自身特性		
——	——	
合成方法：No.176+No.122		
成长上限		
HP480	MP320	攻450
防700	速420	贤320

No.181ぼうれいけんし		RANK D
自身特性		
みわかしアップ	——	
合成方法：No.179+No.152		
成长上限		
HP470	MP350	攻510
防570	速700	贤560

No.182ハエおとこ		RANK D
自身特性		
みわかしアップ	——	
合成方法：No.176+No.66		
成长上限		
HP520	MP350	攻490
防520	速760	贤160

No.183がいこつ		RANK D
自身特性		
——	——	
合成方法：No.182+No.154		
成长上限		
HP620	MP290	攻580
防630	速340	贤280

No.184くさつたしたい		RANK C
自身特性		
——	——	
合成方法：No.183+No.153		
成长上限		
HP800	MP320	攻670
防320	速320	贤140

No.185さまようよろい		RANK C
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.184+No.127		
成长上限		
HP600	MP360	攻630
防740	速480	贤420

No.186ダースウルフエン		RANK C
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.+No.		
成长上限		
HP640	MP140	攻660
防760	速620	贤400

No.187ソードファントム		RANK B
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.188+No.188		
成长上限		
HP580	MP580	攻500
防580	速820	贤620

No.188しりょうのきし		RANK B
自身特性		
——	——	
合成方法：No.183+No.159		
成长上限		
HP750	MP420	攻650
防580	速440	贤440

No.189ボーンナイト		RANK B
自身特性		
カウンター	——	
合成方法：No.178+No.185		
成长上限		
HP640	MP240	攻520
防610	速760	贤500

No.190エビルスピリッツ		RANK B
自身特性		
——	——	
合成方法：No.187+No.160		
成长上限		
HP420	MP860	攻440
防640	速800	贤960

No.191おおがらす		RANK
自身特性		
みかわしアップ	——	
合成方法：No.183+No.103		
成长上限		
HP650	MP500	攻650
防750	速750	贤600

No.192フラワーゾンビ		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.75+No.188		
成长上限		
HP670	MP850	攻560
防720	速720	贤800

No.193なげきのぼうれい		RANK A
自身特性		
——	——	
合成方法：No.135+No.191		
成长上限		
HP640	MP999	攻420
防790	速680	贤999

No.194ピサロナイト		RANK A
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.160+No.195		
成长上限		
HP640	MP420	攻740
防630	速580	贤580

No.195しにがみきぞく		RANK A
自身特性		
カウンター	——	
合成方法：No.20+No.189		
成长上限		
HP750	MP450	攻480
防670	速920	贤620

No.196デュラハーン		RANK S
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：No.195+No.181		
成长上限		
HP880	MP550	攻880
防950	速680	贤900

No.197ワイトキング		RANK S
自身特性		
——	——	
合成方法：No.193+No.16		
成长上限		
HP700	MP999	攻200
防900	速900	贤999

No.198キャプテンクロウ		RANK S
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：海贼事件后加入		
成长上限		
HP870	MP700	攻800
防880	速820	贤420

No.199オルゴ デミーラ		RANK SS
自身特性		
AI2かいこうどう	——	
合成方法：No.54+No.172		
成长上限		
HP740	MP860	攻680
防830	速480	贤915

No.200ガルマッゾ		RANK SS
自身特性		
AI2かいこうどう	テンションアップ	
合成方法：(114+199)+(198+25)		
成长上限		
HP800	MP700	攻700
防620	速600	贤999

No.201スペディオ		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+自然系B以下		
成长上限		
HP700	MP320	攻600
防760	速600	贤600

No.202ガルハート		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+恶魔系B以下		
成长上限		
HP720	MP330	攻580
防730	速580	贤600

No.203グラブゾン		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+物质系B以下		
成长上限		
HP710	MP280	攻680
防720	速600	贤450

No.204ディアノーグ		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+魔兽系B以下		
成长上限		
HP730	MP330	攻670
防720	速440	贤600

No.205キングスペーディオ		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+自然系A以上		
成长上限		
HP900	MP700	攻800
防900	速800	贤900

No.206クインガルハート		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+恶魔系A以上		
成长上限		
HP800	MP900	攻800
防800	速900	贤800

No.208ディアノーグエース		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+魔兽系A以上		
成长上限		
HP930	MP740	攻820
防910	速600	贤700

No.210 JOKER		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+レティス		
成长上限		
HP900	MP700	攻800
防999	速800	贤800

No.207グラブゾンジャック		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+物质系A以上		
成长上限		
HP950	MP600	攻850
防800	速750	贤750

No.209デモンスペーディオ		RANK ??
自身特性		
テンションアップ	——	
合成方法：神兽+レオパルド		
成长上限		
HP940	MP650	攻800
防870	速730	贤750

本作中S级以前的怪物合成方法比较多，由于版面原因，这里只给大家提供图鉴上的合成方法，更多的合成方法就由玩家自行开发吧。



全武器列表



—— 剑 ——

装备名	效果	获得方法
どうのつるぎ	攻击力+10	ノビス岛GPIT 售价270G
せいなるナイフ	攻击力+13 对僵尸系有特效	サンドロ岛GPIT售价530G
レイピア	攻击力+18	デオドラン岛GPIT售价840G
はがねのつるぎ	攻击力+30	レガリス岛GPIT售价200G
ゾンビキラー	攻击力+36 对僵尸系有特效	アルカポリス岛武器屋 售价3850G
ドラゴンキラー	攻击力+41 对龙系有特效	モルボンバ岛GPIT售价4700G
こくようのけん	攻击力+48 对金属系有特效	モルボンバ岛ボストロール身后宝箱 メタルハンター、ソードファントム掉落
ぎんのだんびら	攻击力+62	アルカポリス岛武器屋 终盘时追加 售价11200G
レブナントイーター	攻击力+67对僵尸系有特效	冥界迷宫中的红宝箱
ダイナスブレイド	攻击力+72对龙系有特效	冥界迷宫打倒ブラックドラゴン后得到
きょじんのつるぎ	攻击力+90	アルカポリス岛武器屋 通关后追加 售价39000G
しにがみごろし	攻击力+81对僵尸系有特效	通关后在アルカポリス岛GP大会中心和一个人对话后获得
ドラゴンスレイヤー	攻击力+86对龙系有特效	捕捉问题Q追加题第8问奖品
メタルキングのつるぎ	攻击力+102对金属系有特效	アロマGP的メタルカイザー或金属花园的メタルキング掉落
あめのはばきり	攻击力+110	WIFI模式胜利奖品

—— 斧 ——

装备名	效果	获得方法
いしのオノ	攻击力+7	ノビス岛GPIT 售价120G
きこりのナタ	攻击力+14对魔兽系、自然系有特效	サンドロ岛GPIT 售价650G
てつのオノ	攻击力+23	アルカポリス岛デパート 售价990G
ビーストチョッパー	攻击力+32对魔兽系、自然系有特效	モルボンバ岛GPIT 售价2150G
まじんのオノ	攻击力+39 增加会心一击率	バトルレックス掉落
バトルアックス	攻击力+52	アルカポリス岛武器屋 终盘追加 售价6700G
エビルブレイカー	攻击力+60对魔兽系、自然系有特效	ジェイルのアジト中宝箱
キングアックス	攻击力+81	アルカポリス岛武器屋 通关后追加 售价27500G
ボルカノブレイカー	攻击力+90对魔兽系、自然系有特效	エビルスピリッツ掉落
だいまじんのオノ	攻击力+93增加会心一击率	WIFI模式胜利奖品

枪

装备名	效果	获得方法
てつのやり	攻击力+9对スライム系有特效	サンドロ岛GPIT 售价310G
プラントフォーク	攻击力+16对自然系有特效、增加会心一击率	デオドラン岛GPIT 售价780G
はじゃのやり	攻击力+22对恶魔系有特效	剧情中打倒オーク获得
パルチザン	攻击力+28对物质系有特效	アルカポリス岛武器屋售价2300G
ホーリーランス	攻击力+34对僵尸系有特效	レガリス岛GPIT 售价2850G
ワイルドスピア	攻击力+40对魔兽系有特效、增加会心一击率	アルカポリス岛武器屋 售价4400G
ドラゴンランス	攻击力+45对龙系有特效	モルボンバ岛GPIT 售价5300G
ハルベルト	攻击力+57	アルカポリス岛武器屋 终盘追加 售价9600G
えいゆうのやり	攻击力+82	捕捉问题Q追加题第7问奖品
ゲイボルグ	攻击力+94对增加会心一击率	WIFI模式胜利奖品

锤

装备名	效果	获得方法
こんぼう	攻击力+3、防御力+5	ノビス岛GPIT 售价90G
おおきづち	攻击力+12对史莱姆系、物质系有特效	サンドロ岛GPIT 售价400G
アイアンハンマー	攻击力+24、防御力+8	アルカポリス岛武器屋 售价1540G
ショックハンマー	攻击力+31低几率即死效果	アルカポリス岛武器屋 售价3200G
きせきのメイス	攻击力+37 攻击时受到1/8的杀害	あくましんかん掉落
きょだいスパナ	攻击力+49、防御力+13	アルカポリス岛武器屋 终盘追加 售价7300G
ギガクラッシャー	攻击力+58低几率即死效果	冥界迷宫的红色宝箱
おにのかなぼう	攻击力+80	アルカポリス岛武器屋 通关后追加 售价43000G
ディバインメイス	攻击力+87 攻击时回复HP	斗技场SS级奖品
アトラスのかなづち	攻击力+97对史莱姆系、物质系有特效	アロマGP的アトラス掉落

鞭

装备名	效果	获得方法
かわのムチ	攻击力+2 全体攻击	サンドロ岛GPIT 售价380G
バトルリボン	攻击力+6 全体攻击	捕捉问题Q第4问奖品
いばらのムチ	攻击力+8 全体攻击	デオドラン岛GPIT 售价1400G
へびがわのムチ	攻击力+12 全体攻击	デオドラン岛祠堂ドラゴン身后的宝箱
サイドワインダー	攻击力+21 全体攻击	アルカポリス岛武器屋 售价4000G
チェーンクロス	攻击力+26 全体攻击	打倒キャプテンクロウ后获得
ドラゴンテイル	攻击力+33 全体攻击	斗技场A级奖品
はがねのムチ	攻击力+42 全体攻击	アルカポリス岛武器屋 通关后追加售价18800G
バスターウィップ	攻击力+50 全体攻击	捕捉问题Q追加题第5问奖品
グリンガムのムチ	攻击力+68 全体攻击	打倒エスターク后获得

爪

装备名	效果	获得方法
いしのツメ	攻击力+5、速度+8	ノビス岛GPIT 售价75G
メタルネイル	攻击力+11、速度+10对金属系有特效	斗技场D级奖品
てつのツメ	攻击力+19、速度+14	レガリス岛GPIT、アルカポリス岛武器屋 售价1150G
まよけのツメ	攻击力+25、速度+19对恶魔系有特效	アルカポリス岛武器屋 售价2500G
てっこうかぎ	攻击力+33、速度+24	モルボンバ岛GPIT 售价3100G
はがねのツメ	攻击力+43、速度+26	アルカポリス岛武器屋 终盘追加 售价5500G
メタルクロー	攻击力+51、速度+29对金属系有特效	捕捉问题Q第10问奖品
あくまのかぎづめ	攻击力+63、速度+30对恶魔系有特效	冥界迷宫的红宝箱
ファルコンクロー	攻击力+77、速度+40	アルカポリス岛武器屋 通关后追加 售价34500G
オリハルコンのつめ	攻击力+95、速度+37	捕捉问题Q追加题第10问奖品

—— 杖 ——

装备名	效果	获得方法
ひのきのつえ	攻击力+4、贤+10	アルカポリス岛、サンドロ岛GPIT 售价150G
ルーンスタッフ	攻击力+12、贤+22	デオドラン岛GPIT、アルカポリス岛武器屋 售价730G
てんせいのつえ	攻击力+8 装备的怪物在合成后不会变成新怪物	デオドラン岛祠堂ドラゴン身后的宝箱
♂のつえ	攻击力+23 装备的怪物在合成后必定为雄性	捕捉问题Q第8问奖品
♀のつえ	攻击力+23装备的怪物在合成后必定为雌性	斗技场B级奖品
あんこくのつえ	攻击力+47、贤+36	冥界迷宫的红宝箱
けんじゃのつえ	攻击力+61、贤+36	捕捉问题Q追加题第4问奖品
おうのしゃくじょう	攻击力+83、贤+50	アロマGP的バベルボブル掉落



全特性表



特性名称	效果	持有该特性的主要怪物
みかわしアップ	受到可以回避的攻击时，回避率上升	ダークスライム、いばらドラゴン、キメラ、ヘルホーネット、シドー、レオパルド
メタルボディ	受到直接攻击时，伤害减少1/3	はぐれメタル、メタルキング、メタルカイザー、
テンションアップ	战斗的指令中增加“ためる”，可以进行蓄力	スライムマデュラ、ゴールデンスライム バッファロン、デュラハーン、ヘラクレイザー、はくりゅうおう、シドー、デスピサロ、ドルマゲス、りゅうおう、ガルマッゾ
AI2かいこうどう	AI控制行动时，可以进行两次行动	キラーマシン、ジャミラス、ベリアル、まおうのつかい、ピサロナイト、ミルドラース、エスターク、ゾーマ、オルゴデミーラ、ガルマッゾ
かいしんでやすい	会心一击出现率较高	スライム、バトルレックス、ドラゴンソルジャー、うごくせきぞう、りゅうじんおう
メタルハンター	可以直接命中金属系的怪物	くびかりぞく、メタルハンター、
フライハンター	飞行系的敌人不能回避攻击。	バードファイター
こうどうおそい	战斗中最后一个行动	ギガンテス、あんこくのまじん
こうどうはやい	战斗中第一个行动	オーシャンクロー、サーベルきつね、キラーパンサー
カウンター	被对手直接攻击后，会进行反击	あばれうしどり、メタルライダー、スライムナイト
どくどくボディー	受到对方直接攻击或直接攻击对方的时候，一定几率令对方中毒	バブルスライム、バブルキング、デスファレーナ
ビリビリボディー	受到对方直接攻击或直接攻击对方的时候，一定几率令对方麻痹	ヘルホーネット、おおさそり
にげあしさいきょう	除了剧情战斗外，在战斗中必定逃跑	メタルスライム、はぐれメタル、アルゴリザード
じどうHPかいふく	自己行动结束后，HP回复最大值的1/10	じんめんじゅ、デスタムーア
じどうMPかいふく	自己行动结束后，MP回复最大值的1/10	グランスライム、ダースドラゴン、シャークマジュ、デスタムーア
かいふくとくい	使用回复系特技或咒文时，效果提升10%，消耗MP降低10%	ホイミスライム、ベホマスライム、スライムベホマズン、シーメーダ
メラけいとくい	使用火系特技或咒文时，伤害提升10%，消耗MP降低10%	スライムベス、メラゴースト、フレイム
イオけいとくい	使用爆炸系特技或咒文时，伤害提升10%，消耗MP降低10%	ベビーサタン、ベリアル、シャイニング
バギけいとくい	使用风系特技或咒文时，伤害提升10%，消耗MP降低10%	サイコロン、あくましんかん
ヒャドけいとくい	使用冰系特技或咒文时，伤害提升10%，消耗MP降低10%	ブリズニャン、ブリザード
デインけいとくい	使用光系特技或咒文时，伤害提升10%，消耗MP降低10%	エンゼルスライム、レティス
ドルマけいとくい	使用暗系特技或咒文时，伤害提升10%，消耗MP降低10%	ダークスライム、シャドー、なぞのしんかん
ひんしでかいしん	HP在1/4以下时，会心一击率上升	おおめだま、ひとくいばこ、もりもりスライム、もりもりベス、りゅうじんおう
せんせいりつアップ	先制攻击几率增加	キラーアーマー、かくとうパンサー



FF1 换算公式验证与发现之旅·完结篇

本文旨在传播推敲的方法和推敲的过程而非结果，本文所用到的数据均经过笔者仔细审核保证绝对正确。

注：本研究中大部分除法都是有小数位自动舍去不会进位，例外的会加以标明。

■讲座导读：

对前五讲的错误更正、补充和总结：

1、不仅物理攻击附带中毒的异常状态，怪物的某些战技也能造成异常状态效果，例如どくばり/Poison Darts就是此类效果的最佳缔造者（全员中毒，效果图见下方左图）。遗憾的是，如果用正常方法进行游戏，光之战士是无法通过任何手段获得这一异常状态产生的手段的。当然，这也不是绝无办法，无所不能的修改大法提供了无限的可能性，请看下方右图，经过了特殊的修改，那个001ゴブリン/Goblin还不是一样中毒。





2、第三讲中对高低等级异常状态魔法的比较结果是错误的，实际上FF1中许多高等级单体异常状态魔法都在HP低于300时产生必中效果而当HP大于300时则完全无效。只有4级黑魔法スリプラ/Sleepra和5级黑魔法ラスロウ/Slowra例外。曾经有过这种论调：“敌人HP到300了还用得着使用异常状态魔法么？区区300点HP，直接砍死多简单。”对于这一观点，笔者并不赞同。首先，这些魔法早在FC版就存在，当时怪物的HP普遍偏低，即使最终BOSS也只有区区2000HP，不超过300HP的怪物比比皆是。再说，当时的BUG使攻击力强化魔法成为摆设，要砍出300点HP也不容易，所以这类魔法有其存在的必然性。但是到了FF1A的年代，由于攻击力过度虚增，最终导致这类魔法沦为摆设。

3、第四讲曾经提到：“怪物中小小的一个Air Elemental就有72点AGL，更别说BOSS级怪物了。所以在大多数BOSS战中，光之战士们总处于后发制人的局面。”之后笔者在整理相应资料时发现，这一观点不甚正确，甚至可说是偏激。并非所有BOSS的AGL都高，甚至有相当一部分BOSS属于低AGL型。例如，143 オルトロス/Orthros就只有30点AGL。所以究竟是先发制人还是后发制人也是因怪（BOSS）而异的。

4、曾有人对笔者在第五讲中提出的理论最高伤害（148+148+255）×64=35264提出质疑，理由是没有考虑到必杀现象。不过实际上，这个伤害是由拳头打出的，而拳头没有必杀。

第六讲 FF1中以“最”字开头的通关方式

本文是系列讲座的最后一讲，在这一讲中，笔者要将各位带入FF1之BT最高境界——各种以“最”字打头的极限通关研究中去。在进入之前，还请各位先温习一下之前各讲所谈到的全部知识，本文将是这些知识的综合应用。好了，闲话休提，Let’s go!

LCK的作用

正如STR之于攻击力、AGL之于命中率和回避率、STA之于HP和二武的攻击力、INT之于MP和有数值魔法的威力那样，LCK对哪种能力有影响呢？从之前研究得到的情报来看，它属于混合型基本能力，即对所有情况都或多或少有影响。例如攻击魔法的威力，恢复魔法的恢复量等等。但是，这一基本能力的影响在大多数情况下是随机的，有时候它的影响很明显，有时又可有可无。所以笔者文章中没有明确指出其作用的地方并不意味着它没有影响，只是这一影响无法精确测量出来而已。在游戏中我们也应该重视这一要素，说不定它就是使你摆脱困境的基石，为你赢取胜利的砝码。

怪物的偏好、易攻击位和技能循环链

为了下文能更好地说明这一问题，必须先明确定义魔法和战技的概念：在本讲座中，魔法指的是所有光之战士能在魔法店中买到并且使用后会消耗MP的技能，除此之外的怪物使用的一切技能都被称为战技。如果错把某魔法看成某战技，会在应用时出现问题，例如不能正确识别技能循环链，误判怪物使用的魔法等等。

如果以修改作为前提，战技并不是敌方怪物们的专利。通过修改，光之战士们也能使用所有战技，而且不需要耗费MP。不过，光之战士使用这些技能后出现的是奇怪的画面。例如，使用最强BOSS 140しんりゅう/Shinryu的成名绝技タイダルウェイブ/Tidal Wave，怪物本身使用时出现的画面效果如下方左图所示，可是到了光之战士手中就变成了下方右图那样，变成了另一种魔法的效果。





言归正传，怪物的偏好并不是真的指怪物特别喜欢什么，而是借这个词语来表示在战斗中BOSS偏爱何种攻击方式。在游戏中，怪物可以选择的攻击方式主要有三大类：物理攻击、魔法攻击和专属战技攻击，而这项研究的目的自然是确认出怪物的这种偏向性。有些怪物的偏好是显而易见的，比如，尚武的067マリリス/Marilith 或102 グラーケン/Kraken之流不用物理攻击还能用啥呢？而喜欢“阴”人的033アストス/Astos自然是异常状态魔法一个接一个。而有些怪物的偏好就很难说，137 ルビカンテ/Rubicante就是一个魔武双修的典型。当然也不是怪物的魔法或战技哪个多它就爱用哪个，最终BOSS——128カオス/Chaos掌握的魔法远比它会的战技多得多，可它还不是将战技用得滚瓜滥熟。

怪物的易攻击位指的是怪物最容易攻击队伍中的哪一个位置。我们都知道游戏中光之战士从上到下可以排四个位置，那么这四个位置受到攻击的概率是否一样呢？最早也是最普遍的观点认为，排位越靠前受到怪物的攻击的几率也就越大,排在首位的光之战士最容易被攻击。这一说法是否正确呢？答案是肯定的。笔者曾做过这样一个实验：分别承受3个不同怪物的10次攻击。第一个怪物攻击了6次第一个位置上的光之战士，1次第二个位置上的光之战士，3次第三个位置上的光之战士；而面对第二个怪物，第一个位置受到了5次攻击，第二个位置受到了4次攻击，第四个位置受到了1次攻击；第三个怪物，第一个位置上受到4次攻击，第二个位置受到2次攻击，第三个位置受到3次攻击，第四个位置受到1次攻击。这验证了这一说法的正确性。

技能循环链在FC版的FF1中就存在，它指的是战斗中BOSS会按着某一顺序依次使用技能。在GBA版它表现出如下特点：

1、BOSS的魔法和战技是分别单独存在的两条循环链,也就是说魔法归魔法循环链，战技归战技循环链,这两者不可能交叉，更不能混同；

2、在技能循环链中BOSS可能两次甚至是连续两次使用同一种魔法或战技,这并不意味着没有技能循环链存在只代表着这个BOSS的技能循环链就是如此设计的。起先笔者也因为这个发现认为FF1A中不再像FC版那样存在技能循环链了,可多次实践后发现，它依旧存在。最典型的例

子莫过于139 オメガ/Omega,它的技能循环链就是じしん/Earthquake—はどうほう/Wave Cannon—はどうほう/Wave Cannon,Wave Cannon连续两次使用,因而产生了秒人的效果。

3、技能循环链恰如其名,所说的是一个循环,当BOSS用完技能链中的最后一招时下次出手它就会再次使用技能循环链中的第一招,依次循环。

4、如果BOSS只有一个魔法或战技就不再存在链的概念，它会反复用此魔法或战技。

这一研究的意义：BOSS的偏好给了我们为抵御BOSS攻击而强化的方向。易攻击位提供给我们通过站位来保护弱小或重要的队友并使能扛的队友去承受BOSS攻击的方法，而技能循环链则提供了一种针对BOSS技能拆招解招的可能性。这一研究最基本的贡献就是在面对Chaos时7级白魔法バマジク/NulDeath或产生相同效果的道具月之幕（つきのカーテン/Lunar Curtain）不必急着用，因为在BOSS的技能循环链中，将己方全体吞入大地的Earthquake处于技能循环链的最末端。但在Omega面前，这个使用绝对要刻不容缓，处于技能循环链首位的Earthquake常常是Omega送给光之战士的见面礼。与其在这里大谈意义，朋友们更关心的是每个BOSS的详细偏好以及技能循环链的相关资料，不过限于篇幅,无法将全部BOSS的此类资料都列出，下表中列出了几个有代表性的BOSS的此类资料。此外在第二讲曾提到过，BOSS使用攻击魔法或战技造成的伤害不可能像己方对怪物使用攻击魔法产生伤害般给出一个准确的换算公式，只能采取定量分析法加以判断。第五讲中也曾提到过，怪物的HIT数因怪而异。笔者曾让LV1全能力为0的光之战士们一个个试过所有BOSS的所有魔法或战技，判明了大致的伤害区间，这两部分同样也在表内给出。

最终BOSS—— 128 カオス/Chaos	攻击偏好：战技
战技循环链：Blaze—Tsunami—Cyclone—Earthquake	2HIT附带“麻痹”效果的物理攻击
战技—ほのお/Blaze(强)：全体火属性攻击（约390—410）	
战技—つなみ/Tsunami：全体无属性攻击（约270—290）	
战技—たつまき/Cyclone：全体无属性攻击（约270—290）	
战技—じしん/Earthquake：全体掉入深渊中，爬不上来者死	
魔法循环链：Blizzaga—Slowra—Thundaga—Curaja—Haste—Firaga—Blizzara—Flare	
魔法—ファイガ/Firaga：全体火属性攻击（约220—240）	
魔法—サンガー/Thundaga：全体雷属性攻击（约260—280）	
魔法—ブリザガ/Blizzaga：全体冰属性攻击（约280—300）	
魔法—ブリサラ/Blizzara：全体冰属性攻击（约180—200）	
魔法—フレアー/Flare：全体无属性攻击（约400—420）	
魔法—ヘイスト/Haste：对自己，令单体HIT数变成两倍	
魔法—ケアルガ/Curaja：对自己，单体恢复9999HP	
魔法—ラスロウ/Slowra：令单体HIT数变成1	

140 しんりゅう/Shinryu	攻击偏好：战技
战技循环链：Thunderbolt—Tidal Wave—Icestorm—Tidal Wave	2HIT物理攻击
战技—いなずま/Thunderbolt：全体雷属性攻击。（约450—470）	
战技—ふぶき/Icestorm：全体冰属性攻击。（约330—350）	
战技—タイダルウェイブ/Tidal Wave：全体无属性攻击（约480—500）	
魔法—フレアー/Flare：全体无属性攻击（约590—610）	

139 オメガ/Omega	攻击偏好：物理攻击
战技循环链：Earthquake—Wave Cannon—Wave Cannon	4HIT物理攻击
战技—じしん/Earthquake：全体掉入深渊中，爬不上来者死	
战技—はどうほう/Wave Cannon：全体无属性攻击（约390—410）	

145 デスゲイズ/Death Gaze	攻击偏好：魔法
魔法循环链：Dispel—Death—Kill	7HIT物理攻击
魔法—デス/Death：令单体即死	
魔法—デスペル/Dispel：解除单体有利的状态	
魔法—キル/Kill：让单体彻底消失	

最完美通关

这是极限研究中最基本的，是玩家们普遍追求的目标。这类研究的要点并不在于以弱克强、化不可能为可能、力挫强力BOSS等等（事实上，只要同正常游戏那样一路砍过去就行），而在于如何以最快速度达到LV99和全道具、全怪物图鉴的收集上。前者在上一讲中已经说过方法了，本次笔者将着重讨论后者中的难点。

一般消耗品指包括恢复剂（ポーション/Potion）在内的各种药剂，还有战斗中临时使用的，比如蜘蛛丝（くものいと/Spider's Silk）等一次性物品。获得这些东西没什么难度，在商店中能买则买，不能买的逛一下Soul of Chaos总能在宝箱中找到一两个。

武器和防具在FC版本以来就存在的，因为没有靠干掉特定怪物后才能挖到的东西，所以依旧可以在原入手地点上毫不费力地买到或找到。至于新增加的部分，有些是在固定的BOSS战中胜出获得的，例如诸神之黄昏（ラグナロク/Ragnarok）；有些是开某个固定宝箱拿到的，例如创世兵器（アルテマウェポン/Ultima Weapon）。这些也没什么难度，只要打倒或找到那个BOSS或宝箱就行了。难就难在要从随机生成的Soul of Chaos某宝箱中找到或打死某怪物才能随机掉的那类武器和防具，这种东西要靠RP才能拿到，可那个挨千刀的几率常常使人……记得曾经有人为了拿古文之斧（ルーンアクス/Rune Axe）砍死了5000多个194プロトタイプ/Prototype。

此外，全道具收集过程中还有一个难点是关键道具的收集。当然，不可能要求同时拥有所有的关键道具（剧情发展会消耗掉一些道具，例如ニトロのかやく/Nitro Powder，这些除了修改是拿不全的），而只求见过所有的道具。大部分关键道具都没问题，毕竟按正常流程每个场景都走一次总能见到。不过有十个道具是只在风之Soul of Chaos的机器人层中随机出两个，按概率统计公式要想看全也至少要5次穿过风之Soul of Chaos的这一层。下方的表格就是这些道具的资料：

图鉴的收集上同样也存在着几只难遇的怪物，它们出现的几率可不比全道具收集的难度低多少。例如著名的“GAS双煞”，即拥有罕见战技せきかガス/Stone Gas 的120 ゴーキメラ/Rhyos，以及拥有そくしガス/Deadly Gas的123 アイアンゴーレム/Iron Golem。不仅战技难遇，这两只怪物本身也是稀有品种。按理说，笔者也应列张表以显示随机掉的那类武器、防具和难遇的怪物们的位置，使追求完美的朋友们不弄错地方，不打不该打的怪，但是这种资料并不像上面那张风之Soul of Chaos中机器人层内出现的10个关键道具般具有稀缺性，在网上很容易就能找到这方面的资料，所以就不在这里赘述了。

最另类组合通关

任何RPG游戏在通关过程中都不可避免地需要三类角色，也就是T.D.H模式：T代表承受伤害的TANKERS，D代表制造伤害的DAMAGERS，H为治愈同伴的HEALERS。除此之外，一般还需要一个平时辅助，在突发情况下灵活应对的FREEDOMERS。所以，大多数冒险队伍是标准而经典的四人小队模式，FF1A中也是如此。在游戏开始时默认的四个可供选择职业分别代表了这四类角色，战骑代表的是TANKERS、忍者代表的是FREEDOMERS、二白顾名思义是HEALERS，而二黑很明显就是DAMAGERS，这是SE提倡的也是比较容易通关的职业搭配。（也许有人对忍者作为FREEDOMERS不解，笔者问你如果遇到突发情况下具备何种能力更好呢？笔者认为迅捷的行动速度是最好的，无论是HEALERS意外身亡拉回HEALERS时，还是优先用药解除同伴异常状态时，忍者在这些状况下都有着良好的表现。虽说AGL还是战骑最高，但大家知道行动顺序并非只依赖于AGL，而是被AGL和LCK共同影响。这时有着全职业第二高AGL和最高LCK的忍者当然有着相当靠前，甚至可以说是首位的行动顺序。再说，转职后忍者可以使用1到4级的所有黑魔法，而低级的黑魔法有着极高的辅助效应（最实用的两个黑魔法ストライ/Temper和ヘイスト/Haste都在4级之内）。

除了上述的四个职业分别代替四种位置外，游戏中还有两种可供选择的职业。一是二赤，这是一个混合职业，结合了二黑和二白的部分能力，而且也因为较多的可装备品及本身不差的HP而能在一定程度上替代战骑承受伤害，全能力均衡成长又使二赤能以不错的AGL和LCK来替换忍者辅助或是应急。那么在上面谈到的四种定位中他起

名称	游戏中的描述	名称	游戏中的描述
あたまのパーツHead Parts	机器人头部的部件	AIチップA.I.Chip	A.I.控制单元的零件
どうのパーツTorso Parts	机器人某个未完成的部件	おんせいかいろAudio Circuit	发声系统的部件
うでのパーツShoulder Parts	机器人肩部的部件	かたのパーツArm Parts	机器人手臂的部件
ハッテリーかいろBattery Circuit	连接各个部件和芯片的桥梁	エネルギーチップEnergy Chip	机器人能源的来源
ガイブソウコウExoskeleton	电镀的防护用外部设备	あしのパーツLeg Pares	机器人脚部的部件



到何者的作用呢？显然不可能将其弄到一个死的位置中去，理论上他能代替每一个位置，但事实上这种样样通但门门不精的家伙位置很尴尬，常常会被什么什么不如什么什么的论调压得喘不过气来，最后干脆没有可用的位置。

二武的存在可以说是S-E在FF1中的一种另类尝试，它彻底放弃了其它职业或多或少都具备的施法能力，也有着全职业中对魔法最低的抵御能力（请看第二讲），更加奇怪的是，装上装备品后他的能力不升反降。那么他的作用表现在哪里呢？其实，游戏中是将它作为秘密武器使用的，也就是说，凭借高HP和高防御（参见第一讲），他可以当作不逊于战骑的TANKERS，凭借高攻击力，他又能成为DAMAGERS，而且是游戏中经过强化的最强DAMAGERS。但是，HEALERS和FERRDOMS的作用就没有了。

上几段文章说的T.D.H.F模式只是个标准搭配，而另类组合的目的自然是打破标配。最简单的变动就是将上面组合中的忍者换成战骑或者另一位二黑，重新构成战骑—战骑—二白—二黑或战骑—二黑—二白—二黑的组合，这一改变的唯一变动就是由战骑来起到FREEDOMERS的作用，而二黑则起到辅助的作用（也就是说，将FREEDOMERS的作用分离成两个位置其中一个位置必须要起到它本来的作用和FREEDOMERS的部分作用，如将忍者换成战骑，那么其中只有一位二黑，既发挥DAMAGERS的作用又发挥辅助的作用；反之将忍者换成二黑，当然要求战骑在灵活应对突发情况的前提下依旧拥有着TANKERS的作用）。

上几讲已经说过，FF1中能造成最大伤害的是强化后的物理攻击，而魔法攻击进行的是相对较低但相对稳定的伤害输出。因为强化需要时间，所以在单位时间内魔法强化输出的伤害与DPS是基本持平的，也就是说采用强化物理攻击的手段也能胜任DAMAGERS的位置。标配中的二黑使用的就是相对较低而又相对稳定的魔法作为输出手段，不过他也能被强化后的忍者、战骑或是二武的物理攻击代替。当然，这种代替并不是永久性，比如在面对海量杂鱼需要迅速AOE的地方你一般不会去选择强化，这时魔法的另一个性质——中高级黑魔法的群攻性质就展现出来了。使用这些魔法迅速AOE掉杂鱼们正是二黑的另一个作用。当然，这也不是无法替代的，二赤就不说了连忍者就拥有中级的伤害性黑魔法从而具备一定的AOE能力。此外，在FF1中本来就存在着不少在战斗中使用后能产生此类魔法效果的武器、防具和道具，例如雷神之锤（トールハンマー/Thor's Hammer）使用后发动サンダラ/Thundara魔法。这类武器的存在也标志着二黑的这一作用可以被替代。

那么，二白的HEALERS的作用能否被替代呢？事实上这也是可以代替的。游戏中的道具能起到白魔法的恢复作用，而在抵御攻击方面，在FF1A中新增的那些道具也能产生相同效果。例如，青之幕（あおいカーテン/Blue Curtain）使用后就能产生バサンダ/Nulshock魔法的效果，在武器和防具中也有些能使用后产生白魔法效果的。所以，二白的HEALERS作用也能被替换，唯一的缺点只是大部分产生白魔法效果的都是会被消耗掉的道具。

最后，我们来讨论一下TANKERS的位置是否能被替换。就这一命题，我们可以从以下几个方面来分析：首先，回合制RPG游戏并不存在严格意义上的TANKERS，虽然在FF1中排在首位的被攻击的几率比排在后几位上的几率要高得多，但是怪物究竟会攻击谁并不是一个确定的概念。而且，不少BOSS都具备群攻魔法或战技，这样一来TANKERS的概念就更不明确了。所以，这款游戏对于TANKERS要求并不高，只要能比其余位置的角色多挨几下就行了。二武、忍者和二赤都能胜任这一位置，甚至连二白也因为FF1A中体力增加而能够配合治疗来胜任这一位置。

从上面的分析中，我们可以得出结论：FF1中这四个位置都能被替代，所以任何职业搭配都可以。只要能将BOSS的HP削减为0，又何必去管它怎么组队呢？无非就是花费时间长短的问题罢了。

最低LV通关

这是通常意义上的极限通关，可以说是高手向的通关方式。它也有三种类型：平均最低LV、全员最低LV和个人最低LV。一般情况下，平均最低LV和全员最低LV的流程是以取得飞空艇为分割线分为前后两部分。前半部分因为光之战士们能使用的制敌手段较少（基本上就是嗑药、放攻击魔法和砍，偶尔能加加攻击力和防御力，弄弄魔

防之类的），所以就算是大众面的BOSS（如：032ピスコディーモン/Piscodemon）也要忙碌好一阵子。后半部分由于能买到在战斗中临时增加能力的道具以及攻击手段的多样化，要旨就变成了通过不断累加能力增加的状态使得每次攻击都能比上一次攻击造成更大的伤害，以撼动BOSS们的防御体系。而个人最低LV是个极大的挑战，再怎么说也是双手难敌四拳，何况路上还没人照应，很容易就会“客死他乡”，但是一般的单人秀(不限制LV的单人通关)又没什么讨论意义，理由就是即便只有1个人,只要LV99,砍BOSS还是切瓜。在不使用任何非常手段，只杀剧情需要杀的怪物通关的情况下，这些怪物们能为光之战士提供的EXP非常有限，下表中列出了相关的数据。注意，下表中罗列的杂鱼也是必须要打的，其间无法逃跑，还有一些宝箱前守卫的怪物和一些特殊格内的怪物也是不能逃的，所以拿宝箱也要有选择性，不是什么都能拿。此外，下表所列的杂鱼取的是最小数量，也就是说实际数量会比表中所列数量要多，只有数次S/L才能达到这个数量（017 かいぞく/Pirate例外，因为它固定为9个）。

显而易见的是，由于高LV需求的EXP越来越多，如果只用一人通关的话通关后能达到个人最低LV——LV24和平均最低LV——LV6。记得笔者曾在第一讲中说过，可以故意让想要转职的人在LV1时就“挂掉”，然后一直“挂”到转职完后再复活，以实现LV1时就能转职。那么，这样做是否能达到更低的平均LV呢？答案是不可能。转职前（至少打到Evil Eye）即便是只培养一人，让其余三人挂掉也能达到LV19，然后就算是转职后再从LV1开始重新只练一个LV1的新人（不讨论它的可能性，仅仅是理论上分析），在见到最终BOSS前又至少能升到LV22。这两者相加再除以4算出的结果约等于1，比前面算出的6大多了。也就是说，用挂掉换人升级的方法会得到一个更高的平均LV。所以，理论上平均最低的LV还是6，全员最低LV就与目前所知的最低LV一致，为LV16。

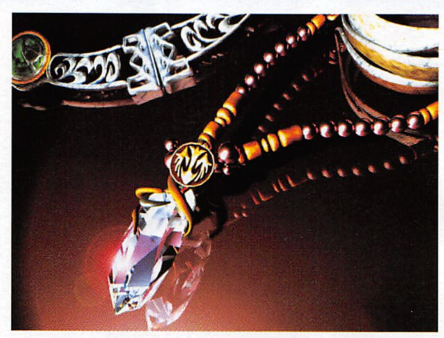
下方的表中罗列了通关必须干掉的怪物，如果你想更风光一些，连新增的Soul of Chaos中的怪物也不放过的话，就还需再面对17个BOSS，不过这些BOSS只提供装备不提供EXP和钱，所以没有LV会提升的顾虑。有五个需要注意的细节：一是在土之Soul of Chaos中的恐怖森林，那里每个路口都有些亡灵士兵守卫着，这些战斗是必定要打的，虽然你可以在战斗中逃跑但是逃跑后那些亡灵并不消失，只有将它们打倒它们才会消失，换而言之就是没有任何办法避免得到EXP。二是火之Soul of Chaos中的水洞之路，那里的闪光点上每走一步都会强制遇怪，不过可以通过逃跑来避免获得EXP。三是水之Soul of Chaos中的龙王之间，里面必须先全部击倒被召唤出来的龙通往下层的大门才会打开，所以无法避免获得EXP。四是风之Soul of Chaos中的鬼火层中必须要将Astos和Vampire再送到地狱去。五是同样处于风之Soul of Chaos中的鬼城，那里的守卫的士兵你可以一个都不碰到，不过前提条件是你必须耐心地等亡灵士兵自己走开。当然，与他们照面也没什么不过不小心按下了A键和他们打起来了就不好办了，那些士兵与土之Soul of Chaos恐怖森林中的亡灵士兵同一个性质，就是进入战斗后可以逃跑，但是逃跑后它们不会消失，所以和它们真动起手来还是可以溜的。

必打的怪物名（粗体的是BOSS其余为杂鱼）	EXP	一人	两人	三人	四人
012 ガーランド/Garland	130	LV4	LV3	LV3	LV2
017 かいぞく/Pirate×9	40×9	LV6	LV5	LV4	LV4
032 ピスコディーモン/Piscodemon×2	276×2	LV8	LV6	LV5	LV5
033 アストス/Astos	2250	LV12	LV10	LV8	LV7
046 バンパイア/Vampire	1200	LV13	LV10	LV9	LV8
049 リッチ/Lich（1）	2200	LV15	LV12	LV10	LV9
092 ドラゴンゾンビ/Dragon Zombie	2331	LV16	LV13	LV11	LV10
075イビルアイ/Evil Eye	3225	LV18	LV14	LV12	LV11
067マリリス/Marilith(1)	2475	LV19	LV15	LV12	LV11
102 グラーケン/Kraken（1）	4245	LV19	LV15	LV13	LV12
107 ブルードラゴン/Blue Dragon	3274	LV21	LV16	LV14	LV13
119 ティアマット/Tiamat（1）	5496	LV22	LV18	LV16	LV14
121 デスアイ/Death Eye	1	LV22	LV18	LV16	LV14
124 リッチ/Lich（2）	2000	LV23	LV18	LV16	LV15
125 マリリス/Marilith（2）	2000	LV24	LV19	LV16	LV15
126 グラーケン/Kraken（2）	2000	LV24	LV19	LV17	LV15
127 ティアマット/Tiamat（2）	2000	LV24	LV20	LV17	LV16

说了这么多理论上的东西，想必各位已经昏昏欲睡了吧！下面就谈一下具体操作。

首先，低LV光之战士怎么取胜呢？很明显，我们应该将宝押在没有太多限制的物品上，特别是一般消耗品（也就是通常意义上我们指的道具）。但是道具该怎么收集呢？一是去Soul of Chaos里逛几回，只开宝箱不杀怪。由于Soul of Chaos的特殊性质，即便死在这里也会余下1点HP被抬到门口，所以不必担心一不小心挂在那里。不过，这里能拿到的都是些随机道具，不一定能拿到好的道具。另一个就是15谜题(15パズル/15 Pullze)，这可是GBA版一大改进之处，即在其中获得名次后不再获得钱，而是获得强力道具，第一名时获得的可是最强的恢复道具超能圣灵药（ラストエリクサー/Megalixir）。除了上两条途径外，还有一条很重要的途径，就是从商店中购买，尤其是在キャラバン/Caravenzho中新增的几个能临时增加光之战士能力的系列道具。其中，增加HP上限200点的巨人之药（きょじんのくすり/Giant's Tonic）极为重要，对于在极限通关中贫血的光之战士来说，没有比这更好的道具了。当然，风之Soul of Chaos中的魔道士村层和城镇层怎么也有必要去一次，前者能买到月之幕（效果已在上文中说明）和使用后产生单体抵御一切属性伤害和异常状态的8级白魔法バオル/NulAll的光之幕（ひかりのカーテン/Light Curtain），后者能买到使用后产生4级黑魔法ヘイスト/Haste之艾尔美斯之靴（エルメスのくつ/Hermes' Shoes）。不过,艾尔美斯之靴只在B21—B29层中的城镇层有售,换而言之又要看RP了。但这不是必须的，可以靠相关魔法搞定。顺便一提，15谜题得到第二名也有一定几率能拿到艾尔美斯之靴，但要依靠的RP比上一个更严重。

其次我们要做的是将这些道具结合低LV光之战士的现状，将他们的潜力发挥至极致。由于FF1的BOSS们的特点并非很鲜明，打BOSS的战术大同小异，下文笔者就以最极端的LV1挑战Omega为例来介绍这类挑战的具体操作方法。在挑战Omega前需要准备月之幕、艾尔美斯之靴、巨人之药、力量之药（ちからのくすり/Strength Tonic）、防卫饮料（プロテスドリンク/Protect Drink）和速度饮料（スピードドリンク/Speed Drink）,这些道具的数量自然是越多越好，不过可不能忘了最容易得到但又最容易被忽视的道具不死鸟之尾(フェニックスのお/Phoenix Down)。要知道游戏中就只有这一种复活道具，务必弄99个。最后，超能圣灵药也要能凑99个，理由往下看。防具方面尽量找防御力高的衣服穿，Omega的普通攻击力高得离谱，即便是999HP只



要防不高也是一下被秒，所以强化防御还是必要的。武器方面最好有把创世兵器（アルテマウェポン/Ultima Weapon），但是这要求你至少通一次风之Soul of Chaos，这对于LV1的人而言难度高了点。退而求其次得出的武器是正宗（マサムネ/Masamune），这把武器可以在挑战最终BOSS时顺便拿下。此外，使用后能产生特殊效果的武器和防具也要准备一点，比如使用后产生ブリンク/Blink魔法的防御剑（ディフェンダー/Defender）等等。但是这些并不是必需的，有最好，没有也不必苛求。职业方面也没什么要考究的，反正LV1时也不能指望能实现什么特点，笔者建议的是全战士的另类组合，毕竟HP多一点点还是有些好处的，与Omega的长期战中也许就因为多留下这几点HP而多出一两次机会。队形方面也有个小窍门，那就是要强化光之战士中最后做出攻击的那位，并把他放在最后一个位置上。前面的文章中就已经说过，排位越靠前受到怪物攻击的几率越大，而强化后死亡了再复活所有的强化效果都将消失，所以排在最后可在一定程度上保护这位光之战士免遭伤害。下文假设我们的所有光之战士们手握创世兵器，身披源氏系列挺立在Omega面前，当然，全部手握创世兵器也只有修改才能办到。LV1的光之战士速度是怎么也无法快过Omega的，请习惯在后发制人的情况下战斗。

好了，Omega穷凶极恶地扑了过来，第一回合四位光之战士作出如下的行动：最后一个站位的使用月之幕而其余三个站位的给最后一个站位的“灌”巨人之药。如果Omega以Earthquake作见面礼请RESTART，就LV1时的那点魔法抵御能力，恐怕连随便一个小怪物的物理攻击中附带的毒属性也无法抵御。如果Omega只是相对友好地碰了你们中的任意一位队友，那么你的运气来了，因为你已经得到了抵御Earthquake的强化效果，而且最后一位光之战士也有了400多点HP……当然,如果它碰的是最后一位光之战士，那么RP也太差了点……还是RESTART吧。

第二回合的战术是余下的三个光之战士一个

救人，另两个用巨人之药再强化一个光之战士的HP（如果那位要强化的光之战士还是被Omega的物理攻击给秒了的话你也就再RESTART吧）。如果这一回合Omega用Earthquake你可以笑了，月之幕可不是白用的，即便没有抵御住，也不至于三个都倒。笑归笑，警钟还是要敲的，因为Earthquake只是一个前奏，下一回合紧随而来的很有可能就是恐怖的Wave Cannon。这就是为什么要求这回合要强化另一位光之战士HP的原因。对于无抵御能力的光之战士来说，Wave Cannon能造成约390—410的伤害，也就是说，起码每个光之战士的HP要达到600（需使用三次巨人之药）才能必定不倒。即使只强化了两次，有400点HP时也能使Wave Cannon扫荡后活下来的几率大增。倘若第二回合Omega还是用物理攻击也没什么关系，那么下一回合请依旧重复上一回合的动作再强化另一位光之战士。看到这里各位应该能明白，第三回合时只使用物理攻击的Omega没有多大威胁，唯一要注意的是从这回合起每位光之战士都只自己给自己强化HP，以防止这一回合它再用物理攻击将要强化HP的那个人给秒了而使得其余人没了强化的目标而白白浪费一个回合。

这里着重讨论的是第二回合它用了Earthquake后该怎么应付。首先，要让两个被强化后的光之战士中的一个必须使用超能圣灵药，这样的好处在于Wave Cannon之后能够后发制人，使活下来的光之战士HP全满（若它没有使用Wave Cannon而是用了无威胁的物理攻击超能圣灵药还是要用的，不是有一句话叫防患于未然吗？），按照上面的分析我们已经知道，在第三回合发动Wave Cannon的情况下最多能活下来两位光之战士（只活下来一位光之战士的就请RESTART，胜利是基本没希望的，因为下一回合BOSS必定先手，它用物理攻击就能秒了这个漏网之鱼）。第四回合活下来的两位光之战士一个使用超能圣灵药，另一个救人。后发制人的另一个好处又体现出来了，那就是如果第四回合它还是用Wave Cannon，反而能在回合结束后活三个光之战士（虽然一个只有1点HP）。从技能循环链中我们知道Wave Cannon最多就是连续发动两次，所以下一回合它要么物理攻击要么再发动Earthquake。接下来的几个回合的任务就是救人并使用巨人之药，提升全员的HP上限，目的是彻底杜绝Wave Cannon的威胁，努力向着全员HP999目标进发。其间超能圣灵药千万不能等，万一有一个闪失就前功尽弃了。这里附带提一下，像巨人之药那种在战斗中使用后临时增加能力效果的药品中只有巨人之药和妖精之药（ようせいのくすり/Faerie Tonic）在死亡后不消失，所以这个办法中只使用巨人之药而不用别的药。通过前面的步骤，Omega能秒杀全体光之战士的两大战技Earthquake和Wave Cannon已被彻底封杀，可以这么说，LV1挑战Omega最艰难的部分已经过去了，即使现在停止强化，只要超能圣灵药数量足够，也能将它活活磨死。如果你想要赢得华丽点，那么力量之药、防卫饮料和速度饮料能嗑的都嗑吧，它终将被顺利地干掉。

最速通关

自从有人12小时内通了FF7，最速通关这一词就变成了一个时髦的词语。最速正如其名一般，强调的是快这个结果而非过程，也就是说除了快之外不限制任何条件。正常情况下，一场战斗也不逃跑将包括隐藏迷宫全通一遍基本上要30—32个小时，而只是走马观花的通一遍10个小时以内就能完成，如果对流程再熟悉一点，少走点冤枉路，5小时内也不是办不到。再往下压缩要求你有着极佳的RP，毕竟FF1有着极高的遇敌率。笔者并不建议各位尝试，理由是各位S/L的时间恐怕五十个小时也不止。

话虽如此，但这一类挑战的要点笔者觉得还是有必要与各位说一下。其实无非就是两点，一是熟悉流程，不拿任何与流程或剧情无关的物品，不走不该走的路。另一点是在杂兵和BOSS战中节省时间，节省时间的方法有很多，这里介绍最经典的两种。其一就是最简单的逃跑战术（主要是逃跑但有时也会战斗），它的优点是能在前期节省时间，但缺点也很明显——在第四讲就说过FF1中逃跑成功率与光之战士的等级有关，等级不高你跑得掉吗？还有一种方法就是尽量在战胜的前提下缩短杂兵战的时间，也就是说从刚开始时就逢怪必杀积累EXP，以求能在后期速战速决。笔者推崇这种方法，理由是这样不必与自己的RP作斗争，不仅仅节省了通关时间，S/L的时间想必也节省了不少。此外与逃跑战术相比，由于等级提高了，BOSS战的时间也能节省。

文/NW—SE区 DoubleX

■编者按：

这篇经典游戏《FF1》的解析研究讲座到本期为止就全部刊登完了。这些研究既反映了经典游戏具有的深奥研究价值，也体现着传统派玩家对游戏的热爱与执着。本刊今后还将针对各种掌机游戏大作进行细致的研究与探讨，希望广大掌机游戏爱好者将你们的研究成果付诸笔端，与我们共同享受品味游戏的乐趣。



文/NW旅团 冬木美春　责/翔武

NDS	Capcom	2006.12.14
	RPG	1人/5040日元
流星洛克人		256Mb

支线任务

游戏中大部分NPC都有自己的烦恼和苦衷，平时与他们对话时是无法获得情报的，需要电波化后通过调查他们的トランサー（点击对话框）后才会出现求助讯息，此时选择接任务或不接，接了之后会收到邮件，再回到现实世界与他们对话就能开始做任务了。下面给出所有任务的解决方法，把任务完成后再回去找他们交差就能获得报酬。注意接任务后就不能取消并且不能接其它任务，某些任务比如回答问题的就需要按顺序完成，否则下面的任务就不会出现。

求助人员	地点	完成方法	报酬
おうぞら トビヒコ	コダマタウン镇上	控制直升机将藏在镇上的3个球碰下来	ラジコンマガジン
こいまち おとめ	コダマタウン镇上	电波化后调查おうぞら トビヒコ的トランサー	Dエネルギー
うつかり シゲゾウ	コダマタウン镇上	调查展望台的望远镜，把捡到的钱还给他	ヒートボール2
おんりょうじ カイキ	コダマタウン镇上	戴上眼镜和躲在饮料机附近的电波精灵对话	サーチアイ
アツメ だい	コダマタウン镇上	把卡片パワーボム给他	アタック+10
南国 ケン	BIGWAVE柜台里	把卡片ワイドウェーブ3给她	HP＋10
アツメ よう	BIGWAVE店	把卡片パワーソング给他	グランドウェーブ2
星河 あかね	自己家的客厅	进入冰箱的电脑解决病毒	おまもり
ほし きゅうた	学校体育馆	用ピッチマン与他对话	プラスキャノン
クルスガワ カオリ	学校大厅商店	把道具带给镇上的うつかり シゲゾウ	2500Z
とりしま ふうき	学校大厅	电波化来到体育馆上层处与男孩对话	インビジブル
フトコロ ヒロシ	学校1楼走廊	电波化到体育馆2层调查灯，随后进入电灯的电脑杀病毒	学校あんない
オオゴエ ねっしょう	学校1楼走廊	选择正确的歌词	アイスメテオ1
トイカケ ハジメ	学校1–A教室	回答5个问题	クイズのほん
ミチビキ テラス	学校1–A教室	用エアコンマン与她对话，选择暖房	アイスメテオ2
オットト ウッカリーノ	学校1–B教室	调查1楼女厕所的门，回去找她，输入密码130	けしごむ
ウシロムキ カゲロウ	学校2楼走廊	电波化到主播室调查育田老师的トランサー	トリップソング
ハバタキ ウンカイ	学校2楼走廊	用プロペラマン与他对话	ラジコンずかん
シロクジ ネムル	学校5–A教室	电波化后找该教室上方的电波精灵对话	パワーソング
カラフキ くりん	学校5–B教室	用ショベルマン与他对话	グリーンバースト
シャベクリ スベル	学校主播室	电波化后干掉该房间电波中的3个电磁球	プラズマガン2
育田 道德	学校主播室	到商业街商场2楼大娃娃边上的男人那里买个道具	HP＋10
エディック サトウ	天地研究所外	清理研究所楼顶雷达电脑里的病毒	オープンロック
まじうけ ぎゃるみ	天地研究所外	电波化后与电波入口附近的电波精灵对话	1000Z
イナカムラ ハナコ	天地研究所外	回答3个问题	ホイッスル
金田 金太郎	天地研究所外	到商业街狗雕像那里与年轻女性对话	7000Z
シトヤカ エミ	研究所大厅	进入柜台右边售票机的电脑，给里面的电波精灵一个プチエネルギー	あんないじょう
メズラシ モトム	研究所大厅2楼	到コダマタウン镇的饮料机那里买瓶饮料给他	Dエネルギー
ナニワ ウリツグ	研究所大厅	电波化后调查シトヤカ エミ的トランサー	ステルスボディ
がくぎょうまなび	研究所展览厅	回答3个问题	りかのノート
宇田海 シンスケ	研究所展览厅	用プロペラマン与他对话	せっけいず
リー タナーカ	研究所展览厅	进入中间的黑色仪器电脑中杀病毒	ヒートボール3
エドゥガワラ いっちょく	研究所展览厅柜台	把卡片リカバリー30给他	オープンロック
つらがまえ ミトレ	虚拟宇宙	电波化后与她上方的电波精灵对话	ゼツエンステージ
双叶 ツカサ	研究所办公室	去垃圾场入口处与工作人员对话，再去商场2楼调查右下方的机器人	HP＋10
トイカケ ヒメ	ヤシブタウン商业街	回答10个问题	HP＋10

求助人员	地点	完成方法	报酬
イツモ マチヒト	ヤシブタウン商业街	在商业街的电波里找到3个一起的FM星人并解决他们	3500Z
五阳田 ヘイジ	ヤシブタウン商业街	电波化后分别进入该电波范围内的3个电脑里消灭敌人	HP＋20
モノモチ ワルミ	ヤシブタウン商业街	调查右边保龄球馆的门	サーチアイ
オモワク サグル	ヤシブタウン商业街	电波化后调查モノモチ ワルミ的トランサー	れんあいのほん
アタラシ リフォ	商场1楼	用オープンマン与她对话	リカバリー120
ショウドウ カイコ	商场1楼	调查左上角服务台上的一堆纸	2000Z
オンネンジ タスケ	商场1楼	电波化后找该电波靠右侧的电波精灵对话	デパートのチラシ
白金 ユリ子	商场1楼	回家找妈妈要菜谱给她	かいいんカード
ほうむ ラン	商场2楼	用ピッチマン调查左边的游戏机	ファイアバズーカ2
白金 ナルオ	商场2楼	把5张卡片モアイフォール1给他	HP＋10
ほうむ イチロウ	商场2楼	电波化后调查ほうむ ラン的トランサー	ステルスボディ
ヘビはかせ	亚热带馆	到商场以及商场外抓3条蛇给他	ヘビのおきもの
オオバラ ぐるめ	梦幻岛	去天地研究所大厅左边的柜台处调查收银机购买道具	5000Z
ものもち ヨシコ	梦幻岛	电波化进入她边上的冰箱电脑里给电波精灵一张リカバリー80的卡片	HP＋10
キーング トイカケ	梦幻岛	回答15个问题	HP＋20
おおぞの ソウジ	梦幻岛公园	用ショベルマン与他对话	HP＋10
ゲンバ コウジ	梦幻岛垃圾场	用エアコンマン调查他边上的机器人	HP＋10
天地 マモル	梦幻岛地下室	去天地的办公室右侧衣柜处，调查柜子拿道具给他	HP＋20

特殊支线：通关后去展望台与最小院对话，再去学校体育馆钢琴的电脑里与FM星人进行10连战，战后回去找他就能获得他的BROTHER同盟。此任务与其它任务没有冲突。

BOSS地点

和EXE一样，流星里的BOSS也是有EX和SP之分的，遇到方法仍然是在电波中找到固定地点的EX，将其打败后下线再电波化上来就能在该区域随机遇到他的SP。其中3个自由挑战的BOSS需要找他们的主人对话后才会出现在固定的电波里，与其对话就能开打了。而3只圣兽则是一版本一只，要想3个全打就必须3个版本都玩一遍啦。

キャンサー・バブル：在BIGWAVE店里找红发小孩对话。

ウルフ・フォレスト：剧情中干掉双子后，在亚热带馆外与剑客尾上十郎对话。

クラウン・サンダー：通关后在垃圾场找一个幽灵样的老头对话。

オックス・ファイア：コダマタウンの电波（コダマタウン镇上）

キグナス・ウイング：アマケンけんきゅうしつの电波（天地办公室）

ハープ・ノート：てんぼうだいの电波（展望台）

リブラ・バランス：5−Aの教室の电波（5A教室）

オヒュカス・クイーン：ヤシブタウンの电波(商业街)

ジェミニ・スパーク：ドリームこうえんの电波（梦幻岛公园）

キャンサー・バブル：アマケンげんかんの电波（天地研究所）

ウルフ・フォレスト：イベントかいじょうの电波(亚热带馆)

クラウン・サンダー：ゴミしゅうせきじょの电波(梦幻岛垃圾场)

ペガサス・マジック：うちゅうくうかんの电波3(通关后的宇宙空间电波3区)

レオ・キングダム：うちゅうくうかんの电波3（通关后的宇宙空间电波3区）

ドラゴン・スカイ：うちゅうくうかんの电波3（通关后的宇宙空间电波3区）

联机与联动要素

通过两机联机可以进行对战，对战选项下方的BROTHER同盟选项如果选择打开，对战后就会询问是否与对方交换同盟，当然WIFI也可以。交换同盟后就能获得对方版本的变身能力，在战斗时变身就会出现选项了，通过同盟可以将3种变身凑齐，但去掉同盟就会消失。通过传卡片可以和对方版本的卡片交换或单方面索取，其中版本特有的圣兽MEGA卡片也可以传送，但不记入图鉴。BOSS的卡片传过来时可以将BOSS秒杀记录也一起交换。也可将自己的卡片以寄邮件的方式送给对方。

与我们的太阳DS联机可以获得太阳的BROTHER同盟。获得同盟后在流星的辅助道具栏里会增加9种道具，其中タイヨウのカギ必须从太阳DS里获得并通过邮件传送过来才行，其他的8种道具都是在流星中以1％几率出现在普通绿色数据中，要想获得它们需要相当的耐心，不同的地点有不同的道具，比如垃圾场的电波可以找到Lロックレッグ，宇宙空间站可以找到Pロックヘッド和Dロックボディ，这些都是传给太阳的装备，其它5个为道具。太阳里面获得的流星专用道具和卡片需要通过邮件传给流星，其中有2个装备，4张卡片以及2个道具。タイヨウのカギ是用来打开联动后出现在固定电波中的红色数据，这些水晶分别在宇宙空间站的电波（くうちょうモジュールの电波和きょじゅうモジュールの电波）以及通关后的隐藏电波（うちゅうくうかんの电波1和うちゅうくうかんの电波3）里。这4个数据是太阳DS中的4大星灵兽的V2卡片，获得之后可以像太阳专用道具一样随机找到它们。

GBA卡槽插入任何一代洛克人EXE系列作品就可以与之联动，进入牛岛冈太家边上的狗屋电脑里会遇到黑洞，里面传来声音并请求主角帮忙找东西，随后进入展望台火车边上铜像的电脑，打败里面的FM星人后获得神秘数据，再回去找那个黑洞就能看到它的真面目了，EXE系列的主角洛克人将会出现，并给主角一个装备，效果是连射力MAX。



T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

PSP	BANDAINAMCO	2006.12.21
	RPG	1人/5040日元
世界传说 光辉神话		记忆量256KB

主教技能

Lv	名称	TP	修得所需技能
–	ファーストエイド	8	——
–	ファイアボール	10	——
–	ストーンブラスト	10	——
–	ウインドカッター	10	——
–	ナイトメア	8	——
–	ライトニング	10	——
–	リカバー	11	——
–	アイシクル	10	——
–	ロックブレイク	17	ストーンブラストMaster
–	スプレッド	24	——
–	アイストーネード	31	アイシクル Master
20	エアスラスト	23	ウインドカッターMaster
21	イラプション	31	ファイアボールMaster
23	レイズデッド	44	——
–	サンダーブレード	32	ライトニング Master
26	メディテーション	20	——
33	タイダルウェイブ	60	——
33	エクレールラルム	20	——
38	スペルエンハンス	18	——
42	キュア	43	——
45	サイクロン	50	——
46	グランドダッシャー	44	——
50	インブレイスエンド	50	——
53	エクスプロード	39	——
58	グランドクロス	48	——
60	エンシェントノヴァ	46	——
66	メテオスウォーム	90	——
–	ディバイン ジャッジメント	——	全技能MASTER

生产表获得方法

生产表	所需任务
剑强化	ロイドの修行
短剑强化	ルーティの修行
斧强化	ユージーンの修行
拳强化	セネルの修行
杖强化	ジーニアスの修行
弓强化	チェスターの修行
铠强化	スタンの修行
服强化	初期
ローブ强化	アーチェの修行
兜强化	リオンの修行
帽子强化	ティアの修行
笼手强化	リッドの修行
ブーツ强化	ルークの修行
盾强化	クラトスの修行
パスタ料理	クエスト「イモの入手」
上级パスタ料理	ガヴァタ宿屋主人のクエスト
パン料理	バジルの納品依頼
美味しいパン料理	パン作りのクエスト
肉のさばき方	初期
鱼のさばき方	ガヴァダの宿屋主人のクエスト
家庭料理	アイリリーの宿屋主人のクエスト
グルメ料理	ナナリーのクエスト
极上料理	ナナリーのクエスト(グレープ5个)
デザート	アイリリーの宿屋主人のクエスト
矿石精炼	初期
宝石加工	クエスト「オパールの納品依頼」
原石研磨	初期
药品调合 基础	アイリリーのハーブ(セボリー等)集めるクエスト

生产表	所需任务
药品调合 应用	ハロルドの材料集めクエスト
グミ作成	リフィルの修行
道具作成	初期

装备附加效果一览

附加效果名	效果
最大HPxx%增加	增加角色最大HP
最大TPxx%增加	增加角色最大TP
敏捷xx增加	增加角色的敏捷
运xx增加	增加角色的运
TP消费量xx%轻减	使用技/术时，TP消耗量减少
咏唱时间xx%短缩	使用术时，咏唱时间缩短
术攻击力xx%增加	增加角色术攻击力
术防御力xx%增加	增加角色术防御力
クリティカルxx%增加	增加会心一击率
武器性能xx%增加	增加武器自身的攻击力
防具性能xx%增加	增加防具自身的防御力
物理攻击属性(??)	物理攻击附加某种属性

附加效果名	效果
防御属性强化(??)	对某种属性的防御力提高
防御属性弱体化(??)	受到某种属性攻击的伤害增加
??效果xx%	物理攻击时一定几率附加某种异常状态
获得经验值xx%增加	战斗结束后获得的经验值增加
获得ガルドxx%增加	战斗结束后获得的金钱增加
获得GPxx%增加	战斗结束后获得的GP值增加
レア获得率xx%增加	稀有装备或魔地图获得的几率提升
料理スキルxx增加	提高生产技能“料理”的等级
锻冶スキルxx增加	提高生产技能“锻冶”的等级
服饰スキルxx增加	提高生产技能“服饰”的等级
道具スキルxx增加	提高生产技能“道具”的等级
ガードブレイク+xx	增加防御崩溃
xx回仰け反らない	受到攻击后不会后仰，次数按装备上的总和来计算
オーバーリミッツxx%加算	OVER LIMIT槽增长量提升
フィールド移动速度xx%アップ	战场中移动速度上升
逃走时间xx%短缩	逃走时间缩短

料理表

名称	效果	素材
Lパスタ	——	小麦粉、タマゴ、オリーブオイル
ペペロンチーノ	HP TP10%回复	パスタ、オリーブオイル
グラタン	HP10% TP15%回复	パスタ、チーズ、ミルク
ボロネーゼ	HP TP15%回复	パスタ、オリーブオイル、トマト、チーズ
ヴォンゴレ ビアンゴ	HP15% TP20%回复	パスタ、オリーブオイル、鱼介肉
ペスカトーレ	HP TP20%回复	パスタ、オリーブオイル、トマト、鱼介肉
ジェノベーゼ	HP20% TP25%回复	パスタ、オリーブオイル、バジル、木の实、チーズ
ボスカイオラ	HP TP25%回复	パスタ、オリーブオイル、キノコ、ポーク、チーズ
プッタネスカ	HP25% TP30%回复	パスタ、オリーブオイル、トマト、アンチョビ、コショウ
カルボナーラ	HP TP30%回复	パスタ、オリーブオイル、ポーク、チーズ、生クリーム、コショウ
パン	HP5%回复	小麦粉、バター
トースト	HP10%回复	パン、バター
サンド イッチ	HP15%回复	パン、チーズ、レタス
タマゴサンド	HP20%回复	パン、タマゴ
ツナサンド	HP25%回复	パン、鱼介肉
フルーツサンド	HP30%回复	パン、リンゴ、オレンジ、生クリーム
アップルパイ	HP25% TP10%回复	小麦粉、バター、リンゴ
ドーナツ	HP30% TP10%回复	小麦粉、タマゴ、バター
ホットドッグ	HP35% TP10%回复	パン、ミンチ、キャベツ、タマネギ
ハンバーガー	HP TP15%回复	パン、ハンバーグ、レタス、タマネギ
クロワッサン	HP45% TP10%回复	小麦粉、バター、ミルク、タマゴ
カレーパン	HP50% TP10%回复	パン、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス
オニギリ	HP5%回复	ライス、盐
野菜サラダ	HP TP5%回复	レタス、キュウリ、トマト、キャベツ
ポテトサラダ	HP10% TP5%回复	イモ、キュウリ、ニンジン、タマゴ
クリームシチュー	HP TP10%回复	チキン、イモ、ニンジン、タマネギ、ミルク
ビーフシチュー	HP15% TP10%回复	ビーフ、イモ、ニンジン、タマネギ、トマト

名称	效果	素材
ハンバーグ	HP20% TP30%回复	ミンチ、タマネギ、ニンジン、イモ、コショウ
寿司	HP20% TP15%回复	ライス、魚介肉
麻婆豆腐	HP TP20%回复	豆腐、ミンチ、スパイス
ロールキャベツ	HP25% TP20%回复	キャベツ、ニンジン、タマネギ、ミンチ
リゾット	HP TP25%回复	ライス、オリーブオイル、タマネギ、コショウ
ステーキ	HP30% TP25%回复	ビーフ、バター、ニンジン、イモ、コショウ
カレーライス	HP TP30%回复	ライス、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス
ミネストローネ	HP TP30%回复	チキン、タマネギ、トマト、ニンジン、イモ、オリーブオイル
マーボーカレー	HP50% TP40%回复 状态异常解除	カレーライス、麻婆豆腐
マーボーカレーパン	HP40% TP50%回复、 状态异常解除	カレーパン、麻婆豆腐
マーボーカレー	HP50% TP40%回复、 状态异常解除	ライス、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス
マーボーカレーパン	HP40% TP50%回复、 状态异常解除	パン、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス
フルーツの盛り合わせ	TP10%回复	リンゴ、オレンジ、パイン、グレープ
フルーツヨーグルト	TP20%回复	フルーツの盛り合わせ、ヨーグルト
シュークリーム	TP25%回复	小麦粉、バター、タマゴ、ミルク
ケーキ	HP5% TP35%回复	小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム
チーズケーキ	HP5% TP40%回复	チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト
フルーツケーキ	HP10% TP45%回复	小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム、フルーツの盛り合わせ
フルーツタルト	HP10% TP50%回复	フルーツの盛り合わせ、ミルク、タマゴ、バター、ヨーグルト

下载获得衣服一览



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



《口袋迷》的新春大礼！400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩，值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，附赠精华版光盘！

口袋迷精华本(1–5)

■定价：24.80元　2月底出版

冬季流行趋势大解析，引领街头时尚潮流，几百件休闲运动产品，全世界潮流资讯大集合个性品味，穿扮教战，朔造全新时代弄潮儿。

SO COOL 2007年第(2)期

■定价：15元　1月26日出版



玩具拜年，新春贺岁。全面KERORO军曹商品玩具大集合！敢达模型测评报告，创意源于生活香港Toy2R总裁专访，最新经典系列/钛合金变形金刚，EX合金三一小队，麦法军武系列第4弹，圣斗士鳞衣神话来袭！

TOYS(11)

■定价：9.80元　1月26日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求极高，邮购另赠特别限量版光盘。

石田彰挚爱收藏

■定价：48元　接受邮购



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购



电击收藏DVD本期收录80分钟海量内容，特别报道《光明力量EXA》-三大特别策划，完全解读《超大作的魅力》，第一时间奉上《光明力量EXA》的完全攻略以及四大研究。

电子游戏软件2007年第4期

■定价：9.80元　1月26日上市



三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购



生活中需要哪些掌机游戏陪伴？专题特辑伴您享受游戏人生；用PSP回顾PS辉煌，大作阵营带您重回梦幻时代；新锐专题详细介绍知名掌机游戏商，DOM完全研究，详细非常。

掌机迷72期

■定价：5.80元　1月28日出版

电子游戏软件

2007年第1～4期	9.80元

动感新势力

27～29、38～48期	9.80元
43、45、48期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

第51～72期	5.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季、2006年1～12期(4期已售完)	15元
2007年1～2期	15元

TOYS(酷玩意)

第1～11期(5期已售完)	9.80元

品名	价格
口袋迷精华本(1–5)(新)	24.80元
06年标准掌机典藏	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010–64472177/64472180　邮资免取



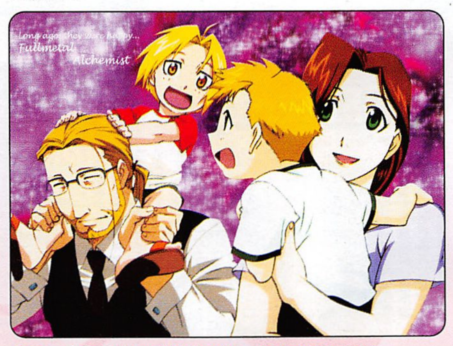


如果我生活在幻想的世界中，一定会去努力当一个炼金术师，因为我对物质的变化充满兴趣。可惜现实世界中并没有炼金术，所以我只好将兴趣转向关于炼金术的动漫，《钢之炼金术师》就是我最喜欢的动漫作品之一。

说现实世界中并没有炼金术，其实这个说法并不恰当，其实炼金术是中世纪的一种化学哲学的思想和实践，应该算是当代化学的雏形了，当时的炼金术研究的内容是将一些基本金属转化成黄金，还有制造万灵药和长生不老药。你想到了炼丹？没错，炼金术在中国古代就叫炼丹术，从秦始皇开始，很多帝王都热衷于炼制长生不老药，可惜炼丹术常用原料之一的朱砂是有毒的，用这种以硫化汞为主要成分的矿石来炼丹，恐怕反而会因为中毒而缩短寿命。长生不老只是一个虚无缥缈的幻想而已，就连《钢之炼金术师》动画中利用贤者之石不断转移肉体的炼金术师也无法实现长生不老的愿望。

最早的炼金术师生活的时代是从公元一世纪到五世纪，一直到十九世纪之前，炼金术还没有被科学证据所否定，直到近代化学的出现才使人们对炼金术的可能性产生了怀疑。以前的炼金术师们尝试炼成黄金的方法是用铜、锡、铅、铁熔合成类似合金的物质，然后使合金表面变白，再加入一点黄金作为“种子”使全部合金变成黄金，最后将合金表面的金属去掉，看起来金黄色的金属就像是黄金一样。熟悉元素周期表的人应该记得黄金后面一位是水银，理论上将1.43吨水银以50兆伏特的某种射线照射70天，冷冻6年，就会产生74吨黄金和作为副产物的铂，不过这种操作成本是非常高的，因此炼成黄金的想法非常不现实。

《钢之炼金术师》中描写的炼金术师有两大禁忌，一是禁止炼成黄金，二是禁止人体炼成。爱德华成为国家炼金术师不久，就曾经触犯了第一条禁忌，当时他将几块金币倒在了一堆石头上，炼成一堆金光灿灿的金块去跟当地官僚换取矿洞所有权，不过不久之后那堆黄金就变成了废石头。看来炼金术师们都能够不借助贤者之石炼成黄金，只是这种黄金也许是不稳定物，过不多久就会变回原样。



↑动画中不曾出现过的全家福，多么幸福的家庭。

说到贤者之石，早在几个世纪之前，这种东西就在现实世界的传说中出现过。贤者之石的英文是Philosophers Stone，是亚瑟王传奇里圆桌骑士们寻找的珍贵宝物。贤者之石的原型是被称为“玻璃岛圣杯”的圣物，就是盛有耶稣之血的酒杯，传说见到它的人都能拥有永恒的幸福。后来由于中世纪广泛流传的炼金术传说的影响，圣杯的形象逐渐变成了石头的模样。典籍中记载的



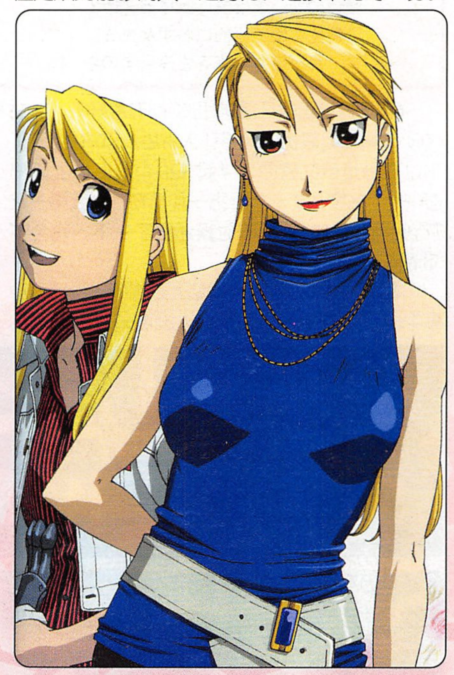
↑焰VS.钢是相当精彩的一幕，游戏中就有这样的一章。

历史上第一个炼制出贤者之石的人，是一个名叫尼古拉·勒梅的炼金术师。他原本只是一个普通的抄写员，在无意中获得了当时被誉为秘典的《犹太人亚伯拉罕之书》，并花了十几年的时间潜心研究，直到制造出传说中可以让人不老不死的贤者之石。1417年尼古拉与妻子双双去世，贤者之石被一起埋入坟墓中。大批的炼金术师闻讯涌向尼古拉家，在那个不大的房子里反复搜索却始终一无所获。炼金术师们在尼古拉家中的地窖里发现了柱子上雕刻着令人费解的蛇形十字架浮雕，之后又有人发现了用来制造贤者之石的红色粉末，但还来不及研究就被一个清扫的女佣无意间倒入了河中。不甘心的炼金术师们打开了尼古拉与他妻子的坟墓，却惊讶地发现坟墓中空空如也。直到十八世纪，冒险家保罗·卢卡宣称他曾在土耳其见到了消逝很久的尼古拉夫妇，他们从不曾尝到死亡的滋味，而是在贤者之石力量的帮助下平静地生活在阿拉伯半岛。如果这个传言是真的，那么保罗见到尼古拉夫妇的时候，这对夫妇已经活了300年了！

从上面这段资料里可以看出，《钢之炼金术师》里的蛇形十字架图案在现实中也是真实存在的。它最早起源于中世纪欧洲炼金术，原始的图形就是一条被钉死在十字架上的蛇，寓意与当初受难的耶稣基本相同。在炼金术的理论中，蛇代表着物质原始不完美状态，就如同耶稣受难后复活一样，“磨难”这个词在炼金术里对应的意义是“腐化作用”，表示最初的原料在被转化为完美的不朽之物前必须要经历一个腐化的过程。在爱德华红风衣的背后、阿尔冯斯铠甲的左臂还有但丁夫人的书房里都有这个蛇形十字架的图案，不过动画里的图案在原来的基础上有所变化，十字架上方多出来一顶皇冠和一对翅膀。

TV版动画的开头总有一段关于等价交换的开场白，让人印象深刻，在阿尔被炼成贤者之石后，就被替换成了关于贤者之石的开场白，不过仍然让人印象深刻。等价交换，类似化学中的质量守恒和物理中的能量守恒，它原本是炼金术的基本原则，一份质量的东西只能转化为一份质量的其它东西，却被扩大为那个世界的原则。在动画的结尾，莱拉，不，应该说是转移到莱拉身体中的那个灵魂，提出了种种对等价交换的质疑，为什么付出相同的代价却可能获得不同的回报，或者付出代价后却得不到任何回报。面对这样的问题，兄弟两人都在心里有了自己的答案，就像阿尔冯斯所说：即使这样我们仍然相信，人不付出就不会有收获。我们所承受的痛苦，一定是为了得到什么而付出的代价。而且无论是谁，付出了努力就一定会得到什么。等价交换不是世界的原则，而是总有重逢的一天，这是我和哥哥的约定。

TV版动画的结局留给我一个很大的遗憾，弟弟换回了哥哥的生命，哥哥又换回了弟弟完整的身体，却从此无法再相见。不过好在剧场版《香巴拉的征服者》弥补了这个遗憾，兄弟两人终于能够再次见面，虽然双双离开了原来的世界，再也见不到熟悉的人们，也再也不能使用炼金术，但是从此能够两人一起努力，迎接未知的一切。



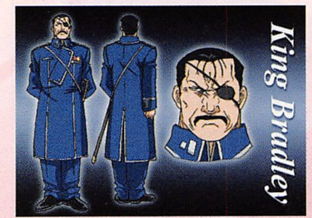
↑不要怀疑自己的眼睛，这位妩媚的女性就是用枪来管教宠物狗的丽莎·豪克威尔。

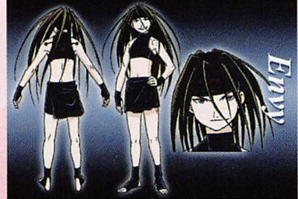
《钢之炼金术师》TV版动画OP1《蜂花》

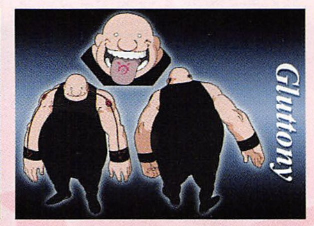
君の手で切り裂いて 远い日の记忆を	用你的手切断遥远日子的记忆
悲しみの息の根を止めてくれよ	使我终止悲哀的生命
さあ　爱に焦がれた胸を贯け	穿过被爱焚烧的心
明日が来るはずの空を见て	张望着理应到来的明天的天空
迷うばかりの心持てあましている	不知如何处置犹豫不决的心
傍らの鸟がはばたいた	身旁的鸟儿颤动翅膀
どこか光を见つけられたのかな	或许已找到光芒
なあ お前の背に俺も乗せてくれないか	能让我坐在你的背上吗?
そして一番高い所で置き去りにして	然后把我搁置在最高处
优しさから远ざけて	远离那份温柔
君の手で切り裂いて 远い日の记忆を	用你的手切断遥远日子的记忆
悲しみの息の根を止めてくれよ	使我终止悲哀的生命
さあ　爱に焦がれた胸を贯け	穿过被爱焚烧的心
鸟を夕暗に见送った	鸟儿送走了黄昏
地を这うばかりの俺を风がなぜる	风儿安抚趴在地上的我
羽か欲しいとは言わないさ	不奢望能拥有双翅
せめて宙に舞うメリッサの叶になりたい	但至少也希望自己能化作在宇宙中的蜂花之叶
もう　ずいぶんと立ち尽くしてみたけど	虽然已站到最后
たぶん答えはないのだろう	但也许还是没有答案吧!
この风にも行くあてなどないように	就像来去无踪的风
君の手で键をかけて　ためらいなどないだろ	用你的手锁门，不再犹豫不决!
间违っても 二度と开くことのないように	即使弄错，也不会开第二次
さあ　锭の落ちる音で终わらせて	用锁摔落的声音终结一切!
救いのない魂は流されて消えゆく	让无可救药的灵魂随波逐流吧!
消えてゆく瞬间にわずか光る	在熄灭的瞬间发出仅有的光芒
今　月が满ちる夜を生み出すのさ	现在，创造月圆之夜吧!

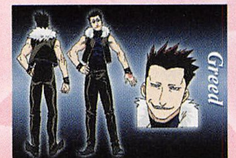
《钢炼》动画的几首OP和ED都非常好听，插曲《Brothers》哀伤的风格让人听后几欲潸然泪下，不过可惜是俄文歌曲，学起来很有难度。上面那首OP1的名字メリッサ是指一种植物，当我第一次听到小狼说“蜂花”的时候还愣了一下，完全不知道他在说什么。

本期的图片秀是官方网站上公布的人设图，动画中出现过的全部人物都有人设图公布，下面几张是七个人造人的人设。动画中的人造人均以七宗罪来命名，Pride傲慢、Envy嫉妒、Gluttony饕餮、Greed贪婪、Lust色欲、Sloth怠惰、Wrath愤怒。每个人造人的身上都有一个特殊标记，图案是咬住自己尾巴形成圆圈的蛇，这个图案称为乌洛波罗斯，是炼金术的标志，代表世界是一个相互联系、物质与精神为一体的圆。即：一即是全、全即是一。

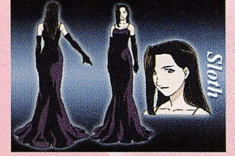


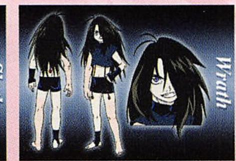


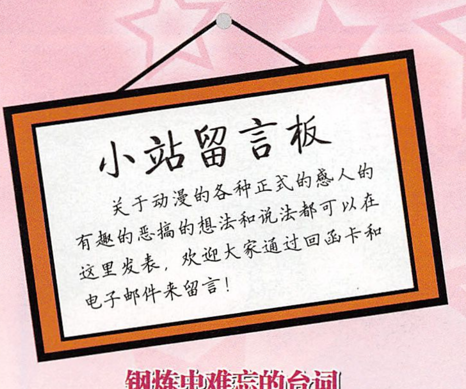












钢炼中难忘的台词

1、人没有牺牲就什么都得不到，为了得到什么东西，就需要付出同等的代价。

2、从那一刻起，我们不能再回头，因为我对弟弟犯下的错，因为我的罪。

3、太阳也不是神，只是高温的实体罢了，太靠近太阳只会被灼伤而已。

4、守护那样的孩子也是大人的职责。

5、一即是全，全即是一。

6、说了要在下面推我上去的家伙，怎么反而爬到我上面去了，混蛋。

7、因为我要保护一个人，并没有人强迫我，是我自己决定的。我按照自己的意志扣动扳机，为了要保护的人。在他达到目标之前，我会毫不犹豫地扣动扳机。

8、因为你们兄弟都不哭，所以我才代替你们哭。

9、没有什么是完美的，这个世界并不完美，所以才显得美丽。

10、即使这样我们仍然相信，人不付出就不会有收获。我们所承受的痛苦，一定是为了得到什么而付出的代价。而且无论是谁，付出了努力就一定会得到什么。等价交换不是世界的原则，而是总有重逢的一天，这是我和哥哥的约定。

11、假如我当上大总统，我要让全国女性都穿上迷你裙！

12、下雨了啊。

13、比自己、比梦想更重要的东西永远都存在着……

14、即使是命令，也不必要遵从不合理的事，要让自己站于不必遵从的立场。

15、会追缉你们，不仅仅是因为命令，而是快被你们气炸了！为什么不寻求我的帮助，就那样任意地逃跑了！

16、我要成为大总统，我要改变这个国家的现状。

17、恭喜你成为军队走狗！

18、女朋友？分手！到中央去再交一个。

19、站起来，向前走，你不是有一对很漂亮的长腿吗？

20、阿尔，我一直没敢问你，你是不是一直很恨我？都怪我，你的身体才变成这样。所以我……我一直在想，你是不是很恨我。

21、但我们既不是恶魔，也不是神，我们是人啊！连一个女孩也救不了的……渺小的人！

22、我不想，再一次和你分开。

23、我要说几多次也可以。活下去，活下去，活下去，继续研究炼金术，总有一天恢复原来的身体，死……一个人死去之类的绝对不容许！

24、勇往直前吧，不要干见不得人的事，既然你用过我的名字。

25、这点疼，比起他……

26、没有伴随伤痛的教训根本没甚么意义，因为人不作任何牺牲就不能得到任何收获。

27、我早就见过地狱了！

28、妈妈，真的很温柔，我们只想再看一次她的笑脸。

29、为什么？哥哥的理论应该是完美的，理论是没有错的，错的是……我们！

30、你现在应该结交朋友多过树立敌人，所以，罗伊，赶快娶个老婆吧！

31、活着，总有一天生命会燃尽，肉体会回归大地，并且会盛开出花草。灵魂化作回忆，在人们的心中永远活下去。世上的一切生生不息，循环往复，人的生命也是如此。

32、承受痛苦的人能睡着，施加痛苦的人睡不着……那么从今天起我不再入睡！

33、为伤痛折磨着，无法安稳入睡，但是我已不用担心了，我已追寻到永眠。

暗凌乱入：被《钢炼》感动过的朋友们，你们还记得这些难忘的台词都是谁说的吗？看完一遍之后，我被回忆中的《钢炼》再次感动。“下雨了啊”这样的台词如果放到其它动画中，可能只是一句谈论天气的话而已，但是在《钢炼》中，这句话出自大佐之口，在修兹的葬礼上，大佐难以抑制悲痛之情，就用这句话来掩饰。同样出自大佐之口的那句“假如我当上大总统，我要让全国女性都穿上迷你裙！”却是充满了让人莞尔的幽默，类似的幽默在整部动画里有很多处，都只是作为点缀而已，动画的基调仍然是很沉重的。在看过这部作品之后，希望每个人都能从中得到一些启发，领悟到一些东西，而不是简简单单地看过就算了。

一剑凌云山海情
——红眼罗莉的掌上厮杀剧

事实证明，我们居住的这个地球已经越来越危险：星期一要提防第XX号使徒来袭；星期二要去满世界地寻找四魂之玉的碎片；星期三要跟外星人打篮球，打输了地球就完蛋；星期四必须要喝完蔬菜汁还坚强地活着，吃完鸡蛋烧而忍住不会失忆；星期五要开着自由高达去抢婚；星期六要在大扫除的时候给房子贴满符咒防止异国来的妖怪入侵；星期天早上好歹能睡个懒觉，不过起床之后除了要帮妈妈晒床单之外，下午还得去学校的生物教室查看炼金术是不是又造出个人造人来。

是的，地球是很危险滴，如果有可能，我还真的很想回火星去。



因为眼看着一个个年幼天真的罗莉，也早已不局限于背着书包上学堂的单纯了。如今你休想还指望用棉花糖拐骗她们——要知道她们随便从书包里抓出台微型吸尘器，就能变身成拯救世界的魔法美少女呀！

不管你信还是不信，我们的地球正时刻充满了危险；不管我信还是不信，罗莉们正挥舞着倚天剑屠龙刀漫天飞来飞去地应对着末日的危机。红眼罗莉的掌上厮杀剧——我真的没有打算叙述一只兔子的成长历程。

“我，坂井悠二，已经死了。”

开场就是一句无比震撼的结束语，就好像是通宵复习自信满满地刚在物理期末考试卷上写完名字和学号，紧接着就被班主任大声宣布“今天改考地理”浇了一头冷水一样，这男主角刚上场就阵亡的剧情安排，虽不免让男性观众充满粉红色幻想地死盯着“遗孀”“未亡人”的字眼不放四处寻找女主角的身影，但好歹这种平铺直叙的叙事手法，也要比那种“他是个平凡的高中生”结果随便一召唤就开着天鹰战士上阵的老套开场要有趣得多。

于是这动画原本可以直接打上工作人员名单以史上最简短动画的姿态落幕，或者干脆就狗尾续河马地直接就从冥界篇开打，就算没资格晋见美型三巨头以及超美型哈迪斯，好歹这名叫坂井悠二的鬼也能返回阳间复仇，硬生生地鼓捣出部午夜凶铃式的恐怖片来——紧接着就听见一个脆

生生的声音响起："你死了就像火焰燃烧完，没有灵魂，什么都不会剩下。"

哦，敢情这火雾战士都是唯物主义学者。

是的，伴随着无比拉风的黑色披风从夜幕中登场的，不是佐罗，也不是水兵月的男朋友夜礼服假面，而是一个红着眼睛红着头发的可爱小罗莉。就像是为了替广大男性观众诉求心中感受一样，这个小罗莉从头到脚都燃烧着某种名叫"萌"的特质（就连那媲美哆啦A梦口袋般好用的异次元披风也都夹带着藤子不二雄式的萌）。而由于恐怖怪物的袭击，不仅整条街的路人大半被吸食了生命，就连身为男主角的坂井悠二也没能在"主角必定不死"的黄金定律保护下，大快人心地成了孤魂野鬼。



故事若到了这里就宣告结束，无非会被多事的人以一句"拿着大刀的罗莉与命丧街头的少年"概况了全部动画的内容——我真的没有讽刺《秋蝉鸣泣之时》的意思，虽然那扛着柴刀眼球瞪得比眼眶还大的罗莉，怎么看都不像能萌倒大叔的样子。

由于存在之力被名叫鳞子的怪物吞噬，为了保证这个世界的平衡不至于突然崩溃，红眼罗莉用悠二残存的存在之力的残渣做成了"火炬"，令其在这个世界上还能保持几天的"存在"。但由于火炬终究会越烧越弱，直到火焰完全消失，悠二这个"存在"也就真正地从这个世界上抹除，连带着所有关于他的记忆也都从相关的人的大脑里消除。但从真正意义上来说，火炬并不是悠二本人，真正的悠二已经死了。

在一通铺天盖地难度不下于历史老师描述黄巾之乱的解说之后，早就折服于罗莉美色的怪蜀黍们也不管那间或冒出的"徒""鳞子""红世之王"等等专有名词有多难懂，当场俯首帖耳地送上了胡萝卜，谁知人家小罗莉利索地把剑收到披风里（这话怎么听怎么别扭……），睬都不睬胡萝卜一眼，而是开开心心地啃起了蜜瓜面包——果然不是所有红眼的都是兔子啊。

这个罗莉没有名字，只有一个"炎发灼眼的追击者"作为名号。这种仿佛少林寺方丈或者武当派掌门名号一样的东西，不仅长得拗口，就算印在名片上也不会有"某某街道办事处主任"来得拉风。尤其当两个火雾战士早上出门相互遇见时，光是一人一句问候就要花上半天时间："早啊，红世之王天壤劫火阿拉斯托鲁的火雾战士炎发灼眼的追击者贽殿遮那。""你好啊，红世之王蹂躏的爪牙马可西亚斯的火雾战士悼文吟诵者玛乔莉顿。""那么你要出门做什么去呢，红世之王天壤劫火阿拉斯托鲁的火雾战士炎发灼眼的追击者贽殿遮那？""我本来打算去超市买沐浴露，但我现在还是决定回家好了，因为估计等我们说完话超市就已经打烊了，红世之王蹂躏的爪牙马可西亚斯的火雾战士悼文吟诵者玛乔莉顿。""……"于是为了节省办事时间，精明的悠二便以"夏娜"为名简洁利落地打发了她——你问是节省办什么事情的时间？"快穿好衣服，我妈来了！红世之王天壤劫火阿拉斯托鲁的火雾战士炎发灼眼的追击者贽殿遮那！""……"

不过"夏娜"这个名字也不见得就多上得了台面。这种发音听起来就像是奥特曼兄弟在打情骂俏似的名字（据说特摄片里的奥特曼永远只会说一句话，就是"夏娜"……），虽然成了悠二对她的专属称呼，然而她潜伏在悠二学校里的身份，却叫做"平井由佳里"。

在悠二遭受袭击的当天，他的同班同学由佳里也被卷了进来，而随着火炬的燃烧殆尽，夏娜则利用了她的"存在"，以卧底身份埋伏在悠二旁边以对付红世之徒——那句歌颂由佳里的诗怎么念来着："春蚕到死丝方尽，蜡炬成灰泪始干。"（薯子：……）

然而身为火炬的悠二，却并没有像夏娜预计的那样很快消逝。每到午夜十二点，悠二消耗了一整天的火炬就会瞬间从虚弱恢复成旺盛的燃烧状态。这时夏娜才明白红世之徒们即将陆续对悠二展开行动的目的就在于，悠二的体内藏有秘器"零时迷子"。于是"主角是不死"的黄金定律再次灵验，变相地成为不死身的悠二，彻底令期



盼着“遗孀”“未亡人”的一群罗莉控们感到愤怒，于是在法利亚格尼的侵袭下，一个罗莉控倒下去，千万个同人女站起来。（薯子：……）

法利亚格尼的登场，的确是带了点暧昧色彩的。姑且不论白衣翩翩纯洁美好的长相给无数少女留下了“原来红世是那么美好的一个世界吗?”的遐想，光是他抓着悠二的手远走高飞的那一个画面，就让人热泪盈眶地回想起基拉与阿斯兰手挽手并驾齐驱的美好记忆（虽然画面上的是自由与正义两架高达）。然而为了证明红世绝对不是一个专门培养模范青年的夏令营，即使有着值得KUSO的绝好素材，在随即暴露出的恋物癖面前，这法利亚格尼的存在不过就是为了证明“罗莉推倒了少年，少年必将永垂不朽”的微笑证据罢了。



是的，无论怎么想，身为平凡人类力弱吃亏的悠二也是那扮猪吃老虎的典范。以一句不动声色的“你没有地方住，可以睡在我房里”就将罗莉乖乖地诱骗到自己房中，然后那句“这是我的T恤，你可以换上”又差点将《灼眼的夏娜》打成18禁动画。再加上时常以“我只不过是个火炬，根本就不是人类”的心理特写画面来强调自己“看了也是白看，所以你就让我看个够吧”的行为纯属合理。于是在一通小打小闹里，我们毫不意外心如止水甚至连猜都懒得猜地看着男女主角——哦，他们相爱了……谁说这年头非得男女主角互挖鼻孔戳穿胃袋才叫脱俗?

举凡男女主角一开始谈恋爱，这故事就不可避免地要浪漫下去。为了增强夏娜的力量，每天晚上悠二都会以牵着她的手，以为她传送存在之力为训练方式，顺便强化自己的能力。简单点说，这就类似于无涯子传内力给虚竹的道理，可见不管是什么存在之力还是查可拉，归根到底不过是中国武侠的日本本土化产物而已。只是这一牵手就难免要出问题，于是夏娜开始脸红心跳，攻击力大幅下降，面包也吃得更多了（……）。

话分两头，这边仍旧还徘徊在“呀，今天牵到他的手了，好害羞”的纯洁单恋阶段，另一边早就是一派酒池肉林不堪入目景象了。

身为最嗜斗的火雾战士之一，玛乔莉顿的外表总给人一种“女王，请占有我吧！”的美艳诱惑。个性豪爽，身材丰满，时不时就将蹂躏的爪牙化身的宝具咒文书踩在脚下或者捧在胸口，实在让人怀疑这名叫马可西亚斯的红世之王至今还能坦然自若地嘲讽玛乔莉顿，不是因为它身在福中不知福，就是因为它的人格有问题（“人”格?）。

由于年幼时曾亲眼目睹亲人被红世之徒杀害，心中充满对徒的憎恨的玛乔莉顿尽管表面上一副大大咧咧的样子，却在遇见了荣太与佐藤之后，渐渐被这两个少年的真诚融化了心中的冰雪。于是，在“我也有了想照顾家人”的口号下，玛乔莉顿动辄吩咐两个少年买酒做饭兼按摩，蹂躏大骂不说，还外带隔三岔五以训练为由偷看少年结实的胸肌（……）。此等靡烂可耻的日子非但没有遭到男性观众的唾弃，反而跟随其后大叫着“大姐头，请让我永远追随你”的队伍却越来越壮大——果然男人心中都埋藏着一种叫做“奴性”的劣根么?

如果不是吉田一美半路杀出，估计这动画马上就完结了。对感情迟钝得可以的夏娜本来还沉浸在“青涩朦胧”阶段，但到了吉田打算鼓起勇气向悠二表白时，这女人间的战争，才彻底露出了它矛盾日益激化的一面。

为了体现出悠二与夏娜在朝夕相处中渐渐有了……战友般深厚的情谊（必须提醒自己这部片子还是少年档），监督再次不能免俗地强迫悠二了解夏娜的过去——于是在一个阳光明媚的午后，夏娜撕开了蜜瓜面包的包装袋，开始回忆起自己从火雾战士的候选人，到接受历练中无意将天道宫位置暴露给敌人知道，再到匆忙与阿拉斯托鲁缔结契约，最终开始满世界流浪的心路历程。洋洋洒洒十来集下来，光是剪辑重点片段都足够有好几集艺术人生的分量，可镜头一转，那蜜瓜面包根本连面包屑都没掉一块——动画制作方纯粹把我们当傻子吗?



随着贝尔海露米娜在数年后再次与夏娜在街角重逢（阴魂不散……），动画版《灼眼的夏娜》剧情正式走入了最后的高潮。

虽然一身标准的女仆装，但与大多数GALGAME里动辄吆喝着“主人请不要”的逆来顺受型女仆不同的是，贝尔海露米娜永远都散发出一种“你敢想一下我就轰杀你这废柴”的凛然气势。作为养育并训练了夏娜的人，贝尔海露米娜虽然抱着对夏娜深厚的感情，但碍于火雾战士的身份，却也不得不时刻做好大义灭亲的准备。在得知红世之徒的邪恶组织“假面舞会”打算对藏在悠二体内的零时迷子下手的消息后，力求世界的平衡不会被破坏的贝尔海露米娜决定先下手除掉悠二。

洒狗血的感情戏往往就是在这种生死存亡的时刻被安排上演的。能够秒杀红世之徒的贝尔海露米娜在杀男主角的时候偏偏放慢步调，说着说了等于没说的空话，在观众的预料之中将利刃（绷带）刺进了冲上来“挡剑”的夏娜的胸膛。转眼间，鲜血顺着大腿内侧流下来（……），无良监督生怕观众错过这精彩的一幕，而在往后的剧情里不断逼夏娜去回想，逼悠二去回想，逼贝尔海露米娜去回想，就连原本毫不相干的海卡缇也被迫从悠二的回忆里提取到了这个画面——我说，监督大人您到底要让观众看几次才肯罢休啊?

然而从开播以来就一直矜持着的动画制作方，到了最终结局时再也按捺不住充满咸湿气息的邪念。身为假面舞会三巨头之一的海卡缇，在捕捉到了悠二之后，企图利用他体内零时迷子的力量来汲取无穷的存在之力。于是我们目瞪口呆地看着画面上海卡缇推倒了悠二，还一脸不晓得是舒服还是痛苦地叫唤着诸如“你在我体内呀”“给我，给我更多，满足我吧”“你正在慢慢充实着我”之类听得人好不脸红的台词，而旁边的一堆NPC却以科普知识讲座般的神情解释着这不过是一场惊天动地的试验罢了——这动画，果然还是道德沦丧了呀……

结局自然是完美的。为了阻止过于庞大的存在之力摧毁城市，决定使用禁忌绝命技“天破壤碎”的夏娜“大众化”地完成了自我牺牲。一阵天摇地动之后，城市被保护了，而红眼罗莉则失去了……衣服，赤身裸体地躺在连头发都没断一根的悠二旁边……连结局都不忘服务男性观众，我只能说，这监督脑子坏掉了呀!

说起来，这作品里最强的人物其实是能轻易把任何人洗脑的悠二的妈妈吧……

作为电击文库的人气作品，《灼眼的夏娜》自连载起就以天马行空的想象和个性鲜明的角色塑造为轻小说开辟了新的创作道路。2006年的动画版尽管由于长度限制而不可能完全遵循小说原作的路线发展剧情，但凭借一流的画面水准和还算上乘的制作，迅速引起了ACG界的一片好评。不仅TV动画人气高涨，在动画播出最终话后随即发布了制作剧场版的计划，相关手办、CD更是卖得铺天盖地，真是想让人不去注意那个红眼罗莉都不行。

早前推出的PS2版游戏品质虽不算优秀，但不过不失的AVG情节还是能令FANS感到满意。与动画不同的是，游戏采用了小说插图的人设风格，清新而华美的画面令玩家和FANS都有一种亲切的感觉。3月29日将要登陆NDS的掌机版《灼眼的夏娜》基本上是PS2版的改编，不过小说作者高桥弥七郎特别针对NDS对剧情做了全面的改稿，令这次的掌机游戏有了鲜明的特色。游戏时，NDS上屏显示插画，玩家用触笔在下屏进行操作。本作还追加了可以使用全剧情人物战斗的模式，使原作中不可能出现的火雾战士组合作战成为可能，有趣而丰富的谜题设置更是让人大呼过瘾。应该说，无论以“FANS向”还是以“掌机AVG新作”来衡量，《灼眼的夏娜》都具备让玩家感到满意的素质。

渐渐地，火光黯淡下去了。

夜幕中闪耀着的那个炎发灼眼的身影，不止一次出现在我们童年的梦中。

我们总是幻想着年幼时的自己可以成为英雄，或者被英雄搭救。可直到成长起来，我们才坦然地发现：英雄不是时刻都会出现，成为英雄也绝不那么简单。

可我们还是情不自禁地要幻想——她的微笑和她的泪水，从记忆深处走来，又走向漫无边际的彼端。

文/绫小路义行





众所周知，全球游戏商圈是在许许多多商业实体的基础上构筑起来的。游戏发行商、游戏开发商和周边制造商构成了游戏产业的基盘，掌机游戏也不例外。在众多的游戏厂商中，有一些已经为我们所熟知，另一些我们“只闻其名，不知其详”，还有一些厂商声名不大，我们甚至没办法把它们和它们旗下的作品联系起来。从本期开始，我们将以系列特辑的形式为大家介绍一些和掌机游戏有关的游戏厂商，让大家从业者的侧面了解一下掌机游戏商界的种种特征。

NDS游戏《牧场物语 你与育成岛》即将于2月1日发售，这个厂商特辑的第一期，就从《牧场物语》的发行商——我们大家都比较熟悉的MMV说起吧。

一 不易被人记住的名字

只要翻一下近几年的游戏发售表就能看到，MMV是一家实力非常雄厚的日本游戏厂商。无论在家用机还是在掌机上，MMV都屡有大作问世。同时，MMV还握有很多动漫大作的游戏改编权，旗下的著名品牌不胜枚举。将MMV归于“游戏名厂”行列中，是当之无愧的。

好啦，这里就有一个问题：MMV的全称是什么？

答不出来也不用太担心。不用说国内的玩家，就是在日本本地，能顺口答出来的人也不算太多。MMV的全称是“奇妙娱乐股份有限公司（Marvelous Entertainment Inc.）”，这是个商业法人的总称，经营与娱乐有关的各种事业，规模非常庞大，有很多下属子公司。《牧场物语》系列的发行者不是MMV本社，而是MMV专门经营电子游戏事业的子公司“奇妙互动股份有限公司（Marvelous Interactive Inc.，下文简称MIV）”……先别管确切的隶属关系，光是这拗口的名字已经快把人弄晕了。

企业名称的确定上有很大学问。为了让玩家们容易记住厂商的形象，很多日本游戏厂商都选择音节较少，韵律上口而又具有形象内涵的单词作为自己的名称，例如KOEI、CAPCOM、KONAMI等等。而MMV选择的这个“marvelous”音节和拼写都显得太过冗长，刻意记都不一定能记住，更别提过目不忘了。为了简便，大家只好用无法形成感官印象的缩写来称呼，这在很大程度上影响了MIV的厂商形象传播，这个不利因素在海外尤其明显。直至今日，大家仍然在用MMV这个总称来代指MIV以及MIV经营的游



←将影视作品改编成游戏是MMV的看家本领，这款《大逃亡THE GREAT ESCAPE》（PS2）就改编自著名电影。

戏事业，这就客观地证明了MIV厂商独立形象的薄弱。MMV虽然在游戏事业上功勋卓著，但在国际形象的营造上，这家以“奇妙（marvelous）”为名的公司干得实在是不怎么样。

实际上，MMV的实力比很多人想象中雄厚。MMV成立于1997年6月25日，原本是作为SEGA的关联公司而设立的。SEGA原社长中山隼雄离开SEGA公司后，中山隼雄的儿子中山晴喜就任了MMV董事长。MMV是经典的“多面手”公司，下属事业分成三大部分：音乐影像事业、数码事业和娱乐事业。

MMV的音乐影像事业主要内容是制作发行人气动画、人气游戏的相关音像制品，出版过大量音乐集、动画DVD和动画录像带。MMV出版的音像制品涉及版权面很广，包括很多著名动画及游戏，例如《樱大战》《游戏王》《网球王子》等等。MMV也比较重视自行制作，对独立品牌比较重视。在发掘与培养作家的宗旨之下，MMV成功吸收了一批动画制作人员，并有着自己的动画制作团队。



↑为动漫及其它游戏制作出版音像制品也是MMV的主要业务，这款《樱大战2歌谣全集》就是MMV发行的。

MMV的游戏开发包含在数码事业下，主要制作单位就是MIV。除了独立开发游戏外，MIV也接受其它游戏开发公司的委托，使用电脑图形工作站制作影像CG。由于手里拥有大量动画作品的形象版权，MMV以角色类游戏闻名。此外，由于能承揽对应高画质数码影院及DVD的CG制作，MMV也常常接受日本以外国家的动画制作单位的委托。

MMV的娱乐事业体现在店铺经营和演剧运营上。从立项、场景布置、服务、销售规划到经营活动，各个环节都能够独立完成。由于重视个性经营，MMV擅长在店铺的布置与经营中体现原创特色，创造出与地域特点紧密结合的商业风格。特别是在大型复合娱乐设施中的店档经营方面，MMV拥有相当出色的实绩。

章节解说1 MMV总帅



MMV总帅中山晴喜（Haruki Nakayama）是一位在大游戏公司的实际工作中逐渐成长起来的实业派。中山出生于1964年，1989年4月进入BAIDAI公司，1993年4月转入SEGA公司，并成为SEGA青年董事会中的成员。在青年董事会对SEGA的新组事业进行提案讨论的过程中，中山想到了利用SEGA原有游戏角色形象展开音乐、影像事业的发展模式。中山认为，不拘泥于SEGA原有的商业领域，而是放眼开去，将游戏、音乐和影像并列展开，会寻找到更大的商机。为了实现这个计划，中山从SEGA独立出来，成立了MMV公司，自己就任董事长兼社长。MMV设立时的社址在日本东京都港区原赤坂。开始运营之后，MMV相继并购其它公司，并于2001年7月、2003年3月和2004年6月设立了“奇妙音乐出版”“奇妙互动(MIV)”和“奇妙音乐软件”三家子公司，开始在各领域发展专门的制作及发行事业。

“游戏、音乐与影像三位一体的时代已经到来,但在原有的组织中不能实现这个商业构想。在这种窘境中，我以‘通过融合创造新型娱乐’为经营理念，创造出以动画角色为主轴的关联商业模式，并开始独自创业。我凭借自己的直觉，再加上遇到了很多有才能和运势的人，最终完成了利用动画版权、角色与音乐进行策划、开发、经营及海外市场展开的事业链条。商业靠的是速度、人脉与决断,通过人脉获得的情报是商业的生命。我们不是到事情100%确定才进行运作,而是从70%时就开始行动了。这种‘70%主义’是我们公司的信条。”

可以说，中山是现在日本动漫游领域“立体



↑MMV也经常进行游戏的移植工作，《西风狂诗曲》（PS2）就是MMV对韩国著名PC游戏进行移植后的作品。

联合”商法的早期实践者之一。如今，这种商法已经是全球业界中的一种典型模式。大量优秀的动漫品牌，正是MMV赖以生存的根基。

二 在变迁中成形的游戏事业

MMV的游戏事业主要由其下属的MIV经营。MMV虽然是一家年轻的公司，但MIV却具有相当悠久的历史。想了解MMV游戏事业的发展，就要从MIV设立的复杂经过说起。

MIV的前身是两家公司。其中一家是有着悠久历史的音乐软件开发商“胜利者娱乐股份有限公司（Victor Entertainment Inc.，下文简称VE）”，另一家则是在FC和SFC时代很有名气的老游戏软件开发厂商“Pack in Video”。VE的历史要一直追溯到上世纪二十年代——当时电子娱乐还根本无法想象。1928年，美国通讯器材商“胜利者通讯器材公司（Victor Talking Machine Company）”在日本出资设立了一家分公司生产并销售留声机，后来又逐渐延伸到各种音响设备的开发与经营。二战期间，这家公司的股权几经辗转。战后，松下电器公司的创始人松下幸之助看上了这家公司，一直对音响事业抱有憧憬的他将这家公司纳入了松下资本的麾下。此时，这家公司已经正式更名为“VICTOR”。后来，VICTOR走过了独自的发展历程，逐步成为日本最著名的影音器材厂商之一。七十年代，VICTOR和索尼的录像带格式大战成了撼动整个电子娱乐界的大事，这场商战最终以VICTOR的VHS格式胜出而告终。1972年，VICTOR的音乐部门独立出来成立了音乐产业公司，主要业务是和海外歌手签约，并制作与发行相关音乐的音像制品，这就是VE的原型。这家音乐产业公司参与游戏软件的开发始于1983年，后来几经分离合并，1993年，公司名称变更为“Victor Entertainment”。

Pack in Video的历史也和VICTOR公司有关。1970年，VICTOR和日本《每日新闻》报社、东映等商业实体联合出资设立了一家制作发行影音软件的公司，这就是Pack in Video。Pack in Video设立于标准录像带格式出现之前，因此它并不像VICTOR那样具有自主经营录像制品的能力，只能通过购买海外电影上映权等形式开展独立的影像制作事业。八十年代后半期，Pack in Video开始制作及销售游戏软件，当时对应的主要机种是任天堂的家用电视游戏机FC。1993年年底，Pack in Video从不景气的影像事业中撤出，成为VICTOR完全出资的子公司，开始专门从事游戏事业。《牧场物语》当年就是Pack in Video旗下的游戏品牌。

→动画改编游戏《舞HiME命运的系统树》（PS2），本文栏头图片中的角色形象也出自这款游戏。



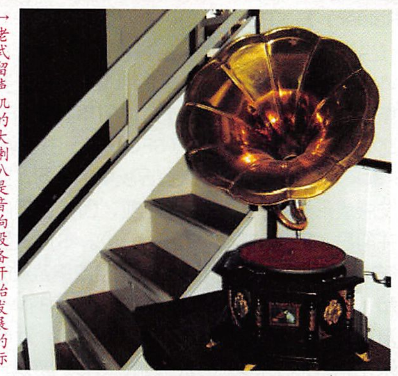
↑MIV成立之后，原有游戏品牌得到了发展。《牧场物语Oh！美妙生活》（PS2）就是进化之后的代表作之一。

1996年，VE的游戏事业并入了Pack in Video，更名为“胜利者互动软件（Victor Interactive Software）”，这就是MIV的前身。2003年，MMV收购了Victor Interactive Software，并将其正式更名为MIV。现在我们熟悉的MMV游戏作品，就是从这个时候进入现在的制作体制的。

章节解说2 留声机

留声机是众所周知的美国发明家托马斯·阿尔瓦·爱迪生（Thomas Alva Edison）发明的，英文写作“Phonograph”，是音响记录设备的原型。爱迪生发明的留声机于1877年实现了商品化，最初用锡箔卷成的圆筒作为记录设备，后来改良成蜡管式。1889年，埃米尔·贝尔利纳又改良出了圆盘式唱片。

英国的EMI和日本的VICTOR都是早期留声机的生产大厂。在这两家公司的宣传LOGO“His Master's Voice”上，带有一只爱犬竖起耳朵倾听留声机中主人声音的图样。这个LOGO上的留声机带有喇叭状的扬声器，这是早期留声机的招牌。到了留声机发展的后期，厂商开始通过大型机箱将扬声器收藏在机器内部，那个招牌式的大喇叭逐渐消失了。



↑老式留声机的大喇叭是音响设备开始发展的标志。MIV事业的前身与留声机有着很深的渊源。

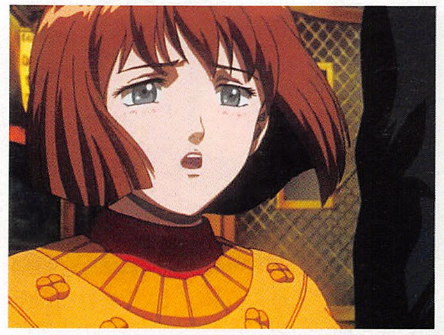
爱迪生时代的留声机是将唱针在振动板上的机械运动转化成音响，再通过导管将声音信号放大后播出的机械式设备。当真空管实现小型化之后，电信号取代了唱针，电留声机也就出现了。电留声机逐渐淘汰了旧式留声机，之后，“高保真（High Fidelity，Hi-Fi）”的说法普及开来，新型唱片机渐渐取代了留声机。留声机的发展，是整个电子娱乐业发展的重要轨迹之一。MMV这家当今知名的电子游戏软件商竟然和最古老的留声机生产厂商有着重要关联，这不能不说是一种奇妙的因缘。

三 动画“部门”ARTLAND

上文中已经提过，MMV是一家事业经营范围很大的公司。除了游戏制作之外，还经营音像制品发行、动画制作、音乐制作及舞台演剧等等。其实，MMV下属的事业子公司中除了MIV，还有另一家“老资历”，这就是动画制作公司ARTLAND。

ARTLAND成立于1978年5月1日，董事长是日本著名的老牌动画监督、动画制作人石黑升。最初的ARTLAND办公地点就是石黑的住所，人员也就是石黑本人和藤冈正宣等几个原来的工作伙伴。后来，ARTLAND逐渐扩充，作画、美术、后期加工、技术制作等部门得到完善，并参与了《铁臂阿童木》等著名动画的制作。八十年代，ARTLAND推出的原创作品《Mega Zone 23》获得了很高人气，从此，ARTLAND的名字开始在动画迷当中传播开来。后来，ARTLAND聚拢了很多著名的动画作家及画家，美树本晴彦、板野一郎、平野俊弘、结城信辉等人都曾在ARTLAND麾下供职。2003年，由ARTLAND负责制作的漫画改编作品《勇午·交涉人》引起了很大反响，一度成为动画爱好者之间的热门话题。

不过，ARTLAND是个很不走运的公司，在经营过程中因为负债而被迫缩小规模，甚至还经历过社址失火而导致严重损失的事。2006年4月3日，ARTLAND正式被MMV收购，成了MMV下属的动画制作机构。



↑《勇午·交涉人》是一部描写“交涉人”这种特殊职业的动画，其独特的风格引起了动画爱好者的广泛关注。

章节解说3 石黑升

ARTLAND社长石黑升（Ishiguro Noboru）是目前MMV公司动画制作力量的代表人物。他1938年出生于日本东京，从小热爱漫画，高中时代起就开始当兼职漫画家。在那个时代，今天被称为“comic”的连环漫画还没有兴起，石黑画的仍是讽刺与幽默类的单幅传统漫画。高中毕业后，石黑进入日本大学艺术系电影专业，经过7年的研修，于1964年毕业，毕业论文的题目是“日本电视动画的走向”。

随着六七十年代“剧画”，也就是连环漫画雏形的兴起，传统漫画受到了很大的冲击。石黑的漫画家生活无以为继，就和几位大学同学组成了一个夏威夷音乐的乐队，到酒吧里去巡演。他们的演出得到了大众的认可，甚至有专业乐队向石黑发出了邀请，但石黑最终还是执着于自己的爱好而走上了动画制作行业。

石黑进入了富士电视台下属的动画制作公司，后来又转入著名的大西工作室，并参加了《铁臂阿童木》第一部的原画制作。从大西工作室离开后，石黑开始独立创业，并于1978年设立了ARTLAND。

由于石黑有参加乐队的经验，ARTLAND最开始的几部作品中有一些对音乐的成功表现。这些表现被当时非常有名的制作人西崎义展看中，西崎邀请石黑和ARTLAND参加《宇宙战舰大和



号》的制作。于是，石黑在《大和号》的制作中担任了现场监督。八十年代以后，由于具有优秀的策划演出才能，石黑相继在《超时空要塞MACROSS》《Mega Zone 23》《银河英雄传说》等重头作品中担任总制作人或动画监督。1983年，石黑凭借《超时空要塞MACROSS》获得了日本第一届动画大奖演出部门最优秀奖的奖项。目前，ARTLAND已经成为MMV旗下动画制作的主要阵地，而石黑这位在表现自然景物及天候上具有专长的老牌动画制作人，更是MMV动画事业中不可或缺的中流砥柱。

四 掌机游戏的新增长点

MMV早期的游戏制作以家用机为主。MIV的两家前身VE和Pack in Video都拥有一些成型的游戏品牌。不过，这两家前身公司发行的游戏中，形成系列的非常少。VE发行的知名作品有代理英国Core Design公司的《盗墓者（Tomb Raider）》（PS），以及《学校建设》（PS）《当飞行员吧》（PS2）等模拟系列；Pack in Video早期以将美国好莱坞影片游戏化为主要制作方向，原创作品中的名作有《河川垂钓》(FC)，此外就是《牧场物语》（SFC）了。由于VE和Pack in Video都是进入业界较早的公司，业务发展成形于掌机游戏风潮之前，因此在它们合并前后，拥有的掌机作品比较少。不过，到了GBA时代以后，伴随着掌机上动漫改编游戏的兴起，以“动漫游立体战略”作为着眼点的MIV逐渐在掌机领域找到了自己的用武之地。近两年来，日本动画界商业运作日趋成熟，掌机游戏凭借低成本、高普及的优势成为动漫改编游戏的最佳平台。MIV将《魔法老师涅吉》等新锐漫画的游戏改编权收归名下，逐渐形成了新的品牌系列。另一方面，MIV旧有作品中的《牧场物语》在任天堂新掌机NDS上表现出了良好的适应性，成为表现NDS主机机能的重要作品，这也是我们看到《牧场》新作陆续在NDS上推出的主要原因。

无论是传统还是创新，MMV在掌机领域都具有相当的实力。相信在今后的业界发展中，我们还能看到更多MMV制作发行的掌机作品。



↑掌机是MMV游戏事业的新增长点，动漫改变作品也很丰富，例如这款《魔法老师涅吉·图书馆岛》（GBA）。


↑一些经典的动漫作品也被再次搬上了掌机的舞台，《福星小子·无尽之夏》（NDS）就是这类作品的代表。

MMV公司档案

公司名称	Marvelous Entertainment Inc.
公司名称缩写	MMV、Marvelous
公司种类	股份有限公司
社址所在地	东京都涩谷区惠比寿
设立日	1997年6月25日
主要业务	音乐、影像软件的企划与制作
董事长	中山晴喜
资本金	8亿7244万日元
主要子公司	Marvelous Interactive Inc.
	Delfisound
	Marvelous音乐出版

MMV主要掌机游戏简介

从GBA时代以后，MMV推出了不少掌机上的游戏。在本刊2006年第22期（总第68期）的特稿《当动漫遇到掌机》中，我们已经介绍过MMV的动漫改编游戏《福星小子·无尽之夏》和《魔法老师涅吉》。这次，我们再来简单介绍一下MMV开发或发行的其它主要掌机游戏作品。

育龙战记1×2

Sansara Naga 1×2

机种：GBA　发售日：2001年12月14日
价格：2480日元　游戏类型：RPG



以“育龙”作为主题的RPG，主人公要让自己的龙在战斗中战胜敌方怪物并得到成长。虽然这听起来与现在流行的养成类RPG没什么区别，但本作却并不是跟风之作，而是有着独自历史的复刻作品。初代《育龙战记》发售在FC上，而《育龙战记2》是SFC的游戏，本作以复刻合集的形式推出，玩家可以同时玩到这两部作品。著名动画监督押井守（主要作品《攻壳机动队》等）参与了本作的开发。本作的人设非常可爱，但剧情却相当硬派，以“轮回转生”作为主题，有着宏大的故事主线。这也是老玩家们喜爱这款游戏的原因之一。本作经过了全新制作，画面质量和细节都比当年的原版有了很大提高。

露娜·创世纪

LUNAR Genesis

机种：NDS　发售日：2005年8月25日
价格：5040日元　游戏类型：RPG



《露娜》是游戏开发公司GAME ARTS的招牌系列，以浓郁的动画风格作为主要特点，是较早在剧情事件中引入语音的RPG系列之一。这款《露娜·创世纪》是初代作品《露娜·银色之星》原班人马专门为NDS开发的新作，由MMV在日本代为发行。本作的剧情发生在《银色之星》1000年之前，以“龙之传说诞生”作为时代背景。这款作品改变了历来的系统，导入了全新的“战斗卡片”系统，这引起了很大的争议。新战斗系统存在一些不方便的地方，不能选择攻击对象这一点成了硬伤。剧情与人物表现仍然评价很高，但由于系统上的问题，这款游戏的销售成绩不理想。

伊苏·战略版

Ys Strategy

机种：NDS　发售日：2006年3月23日
价格：5040日元　游戏类型：RTS



《伊苏》是FALCOM公司的老牌ARPG名作系列，而这款《伊苏·战略版》是由MMV负责开发的《伊苏》外传作品。本作的类型是即时战略，玩家要完成生产与军事行动，并用触笔在下屏中指挥调度自己的军队，歼灭敌人，体验到国家间战争的紧张与真实。游戏中搭载了研究即时战略游戏的练习模式，对初学者十分亲切。不过，作为《伊苏》的相关作品，本作的剧情模式演绎很不成功，流程很短，事件也显得有些拖沓，无法手动跳过剧情这一点受到了玩家的指责。此外，游戏中没有中断存档，触笔操作的设计不够到位等地方也显示出了制作方在把握上的不成熟。

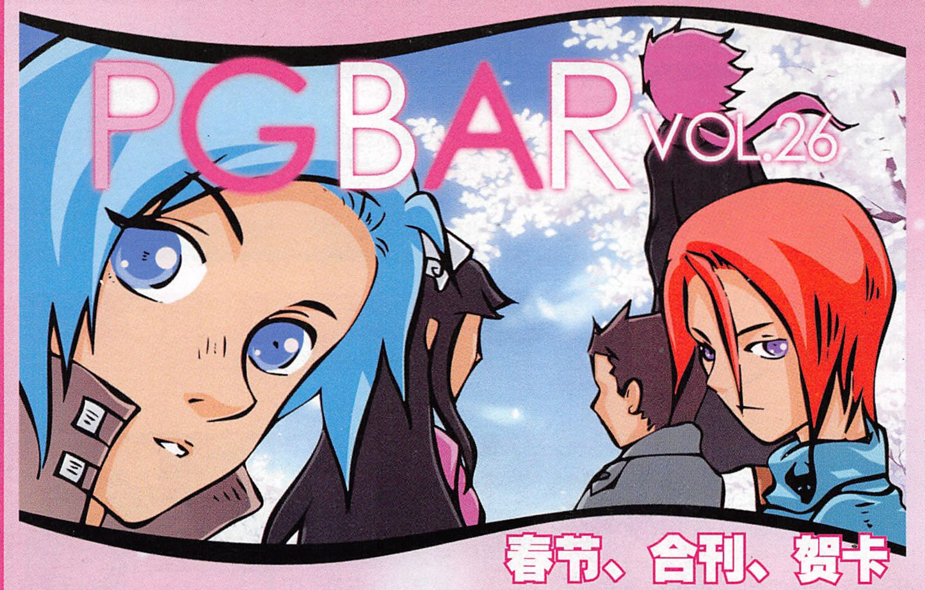
接触

Contact

机种：NDS　发售日：2006年3月30日
价格：5040日元　游戏类型：RPG



本作是MMV自行参与开发并发行的NDS用RPG游戏，以“玩家自身作为主人公参与游戏”作为主题。玩家要联动上下屏中两个不同的“世界”，围绕被称为灾厄根源的能量体“元素”展开行动。游戏中有育成、收集、狩猎、栽培、装扮、料理、垂钓及恋爱等很多要素，世界会根据玩家的行动而发生变化。本作的系统追求NDS“轻游戏”的特点，但后期调整欠佳，重复的单调作业很容易使玩家失去继续游戏的乐趣，迷宫、战斗与收集要素也有很多考虑得不周到的地方。整体来讲，这是一款在很多方向上做出了尝试的锐意之作，但从最后的完成情况来看，教训要多于经验。



春节、合刊、贺卡

春节将至，各位还在上学的读者们估计还在忙于应付近乎焦头烂额的期末备考。但不管怎样，闲暇的时候记得翻翻我们的PG，也能稍微舒缓下紧张的神经。作为小编，此时自然也是忙得不可开交，一年了……小编们跟诸位一样，也都期盼着能利用春节这个假期好好休息一下。但平面媒体毕竟比较特殊，又不能因为过节而让大家少看一、两期杂志，读者就是上帝，而我们为了更好地为“上帝”服务就只有更加努力才行啊！（笑）

说到正题上来吧，下期和下下期——也就是73、74两期，PG将推出合刊。合刊的目的有两个：第一是通过合刊来开个好头，毕竟又是新的一年了，杂志在内容和栏目的安置上还会做出一些细微的调整。这次合刊的页数将扩充到196页，另外还会附送光盘和神秘赠品。而价格则是非常厚道的8块8。大家一定可以在春节前拿到杂志，内容上我们一定会更加努力的，相信大家都能够满意；而另一个目的也一样实惠，不过是针对小编们的。编辑部的诸位多不是北京本地人，因为半月刊的关系，平时工作都很忙，即使像五一、十一这样的假期，能休息的时间也不会很多。鉴于类似的原因很多小编都至少一年没回过家了。春节自然是个再好不过的机会了，只要大家在春节前拼命把合刊做好，就可以安心地回家过年了。





枫哥，我毕业了之后可不可以为PG做一些力所能及的事呢？（山东青岛 臧有粱）

——可以啊！这还不简单，继续买PG不就得了，哈哈！

人不吃饭可以活七天，但不看PG，就1秒钟也活不下去了。（辽宁沈阳 李驰）

枫哥，看了你的PG BAR，就又有了活下去的勇气！（浙江湖州 褚乾超）

——你们两个！一定都给我好好活着啊……

枫哥，听说半夜用稻草人诅咒你，就能中奖。真的吗？稻草人哪里有卖的？（河北邯郸 周忠涛）

——貌似听说用小纸片人也可以的……（天啊！我在说什么呢……）

“犄角旮旯”这四个字怎么念？（上海 金志浩）

——笨啊！一看就不了解东北话，这四个字的拼音为“ji jiao ga la”。

岚枫，记得减肥后把减小的“肥油”寄点给我做纪念。（江苏常州 杨子江）

——……这也能做纪念，不过你能先告诉我怎么才能把脂肪变成油吗？

工作不易，工资可怜；玩得费力，睡得太少……小枫真可怜……（浙江舟山 尹中鹏）

——握个手吧兄弟！你实在太了解我的处境了！



枫子留言：最近编辑部工作繁忙，仅有的一部DC（数码相机）已经完全不够使了。在这种情况下小枫的手机——SHARP的902SH就有了“滥竽充数”的机会。虽然无法跟专业DC相提并论，但应急时还是很管用。例如上期“游戏品质”中的某游戏截图就是出自其手……其实上面这段完全是个引子，小枫的真正目的是想让大家看我新换的屏幕壁纸……（被众人Bsing……）

← 壁纸人物为《秋之回忆3それからAgain》中的藤原雅（PS2、PC）。

附本期闲聊町包打听

形容下你身边的女生玩家吧！甘肃兰州 梁宁欣

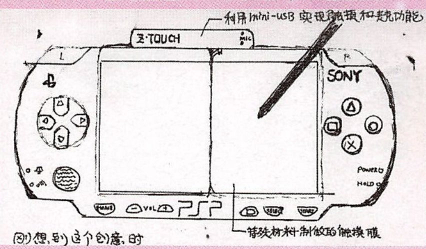
PSP模拟NDS?!

刚想到这个创意时，我那比凌小路多了“MAX状态善良”的心告诉我这是不道德的。但转念一想，既然烧录卡都可以存在，俺的“Z・Touch”为什么不行呢？而且PC上这种膜已经有得卖了，技术不是问题。

再加上那么多和SCE斗法的高手，厂家连软件都不用做，只出硬件就OK了。

这个东东再怎么贵，也不会超过烧录卡+NDSL吧？等俺有了钱，俺也支持Z版。PSP主频333MHz，模拟个DS还不像吃豆芽？这次哭的人恐怕不是SCE了，从此以后索饭就是任饭，任饭还是任饭。天下可以“大统”了，南无阿弥陀佛。记住俺的名字，俺叫赵璇。P.S.昨晚遭DSL持有者怨念袭击英语考试失败……

枫语：不是我想打击赵璇同学，即使你的设计在技术和价格上都不存在问题（实际上是不可能的，虽然小枫对这块了解甚少，但仅凭外加设备就想完美模拟DS的操作环境暂时的技术很难达到）。以竖过来PSP蹩足的操作无论如何都无法跟DSL相比。凭借民间模拟器，以PSP的机能想完美模拟DS也是几乎不可能（DS的很多游戏画面表现水准都介于PS和N64之间）。赵璇同学的想法是好的，仅添加一套便宜的设备就可以让PSP还能当DS来用，但你觉得真的有这样的必要吗？现在的PSP附加功能和自制软件、模拟器已经够多了，真的足够“玩”了。顺便提下，小枫现在是PSP饭（不是索饭），已经完全陷入PS模拟器中不能自拔……



PG女生帮 vol.14.5



姓名：孟娇
性别：Girl
昵称：嘟嘟
年龄：17岁
爱好：掌机、篮球、看动画片
邮箱：mengjiao_shanxi@163.com
QQ：348652491

枫：喜欢游戏的女生总会有些与众不同，运动型的女生应该更受欢迎吧（笑）。其实接触掌机早晚都没关系，只要你愿意尝试，就一定能够发掘出许多以前自己所不了解的快乐。另外以后别在课堂上玩掌机了，被老师没收是小事，影响学习可就不好了哦！

姓名：李婧
生日：1989.2.20（农历正月十五哦！）
拥有掌机：iDS
QQ：402542364
邮箱：lzyf163@163.com
爱好：动漫、日韩音乐
喜欢的游戏：《Bleach》、《牧场物语》

枫：传说中为了拯救“女生帮”而来的李婧同学，与其说是掌机新手不如称你为动漫达人吧。从你的画稿作品中就能看得出来，竟然一个游戏相关都没有！？以后多看PG，争取早日打败那个整天用“马车”欺负你的BT同桌吧。

姓名：俞珊
英文名：Amy
生日：保密
血型：O
星座：狮子座
爱好：掌机、体育、睡觉
最爱游戏：《牧场物语》
职业：学生
曾拥有主机：FC、GB、GBA、NDS

枫：你拜托小枫把这张对你很珍贵的照片寄回，OK！做完这期杂志我马上就照办。从信中看你还是位蛮“骄横”的小公主似的女生呢，哈哈！苦了你的“那位”了，玩笑！玩笑！游戏固然快乐，与他人分享这份快乐更是一件值得称道的事情。希望俞珊小妹永远可爱开心！

“女生帮”的下期预告

仔细看本期“女生帮”的期数显示——是“vol.14.5”，而并不是“Vol.15”。其实本期仅仅是一个过渡期，之前形式的“女生帮”将会被彻底改变。下期女生帮将结合PG BAR做出巨大的改变，具体内容如何请容小枫先卖个关子吧！不过可以先进行下预告，旁边这位就是我们下期参加“女生帮”的某某同学……具体表现如何，咱们半个月后再见！



留言BAR

●山东烟台的真夜同学，你的信封够花哨，内容倒是蛮实在的。慰问已经收到，欢迎你再次回“家”！

●上海松江的李骏辰读者，你的来信我已收到，感谢你对小枫和PG BAR的褒赞，我会继续努力的。

●来自广东珠海的林晓燕读者，你所询问的62期奖品在几个月前就已经发送出去，但地址跟你在信中所留的新地址并不相同。如果因为这个原因错过奖品的话小枫只能说是非常遗憾。另外感谢你寄来的贺卡，小枫很喜欢！

●恭喜江苏高邮的刘彬彬同学成功购入心爱的PSP，小枫在这儿简单地回答下你的问题：所谓的1.5版不过是2.71甚至是更高版本“硬降”下来的，其实没有本质的区别。因为现在可以刷能玩PS模拟器的3.03OE-A的版本，所以建议还是买刷好的1.5版本的小P吧。

●另外To杨小雨同学，不要对我有这么多抱怨嘛，小枫知道错了，你看这不是回复你的来信了吗？高中的确辛苦，自己注意休息和调节吧，希望你能在不耽误学习的前提快乐游戏！

将“萌”进行到底

看来小枫是受到太多小莺的影响，最近真的是被“萌”得有些晕头转向。看来这“萌”文化不仅对大部分的少男、少女有着致命的杀伤力。甚至就连像我这样有“家室”的人都“免不了俗”。既然最近小莺不怎么“忽悠”大家了，下面就让小枫代替她给大家带来一次“萌”旋风吧。

KUSO牌空调



枫：我只想说，如果小武真有如此能耐，那么编辑部里夏天就不会那么闷热+费电了……

以上两幅作品的作者相信大家也都知道了，就是之前我们PG BAR的常客Moo同学。因为之前她的作品已经登过不少了，为了让更多的读者有机会上栏目，小枫也就刻意保留了Moo的画稿。前段时间收到了Moo同学给小枫寄来的厚厚的信封，里面数十张画稿，再不登就说不过去了。十分感谢Moo对小枫和PG BAR一如既往的支持，你果然是PG BAR“萌”文化传播者第一人！



枫：主角果然又是暗凌，看来Moo同学对暗凌同学还不是一般的偏爱啊。估计画这幅作品时小莺还没来编辑部吧，整幅画都找不到她的半个影子……



枫：兮MM赠送给某枫的新年贺卡，很喜欢！尤其是中间夹带的枫叶让我感到十分地亲切。

曹嘉兮同学是我们图区的常客，当初还是因为暗凌的推荐才认识了这位画风极其华丽细腻的某兮同学。熟络之后除了普通的画稿投稿外还经常会有给某枫或某凌的小礼品附带在里面。

一封迟到的来信……

辽宁铁岭
朱海

自己这是第一次写信，所以有很多建议和真心话想对小编说，不过批评的意思倒是没有。我这里说不是出于礼貌什么的。而是性格就这样，说来惭愧，由于受现行教育体制“毒害”颇深，自己处事上净是些人畜无害的八股思想。写文字都要往书上定义的“光明”方向去，有时真是痛苦至极。

再想提的建议是彼者主义，我想对这个栏目我是有些发言权的。因为我的三栖人论坛ID叫“崇拜约书亚”，如果你翻翻往期的PG，会发现我是这个栏目的常客的！（后略）

关于我作为“掌机迷”的苦恼

做了快两年整的“掌机迷”，从SP→NDS→GBA→PS→PSP。一路收来，自己已经有了几台掌机。但苦恼也是没断过的，相信这是“掌机迷”们的通病，用通俗点的话说就叫“御宅”。自己天生不喜欢运动，但玩起游戏来却尤为着迷，相信小编一定会懂的！（后略）

另外有件事想单独提给岚枫！喜欢的读者也许会觉得花八毛钱寄个回函卡或写个信很有意义。但那些对目前PG怀有不满的读者往往不会写什么回函。PG读者中寄回函的能有多少？不会过50%吧？30%呢？读者的甜言蜜语固然会激励PG的前进，但有时也要考虑到不屑于回函的那部分读者的看法。小枫给PG带来的改革给一部分读者带来了新奇的体验，也培养了自己的FANS群。这对于一本杂志的发展来说，是符合客观规律的，但一本杂志风格的改变，对于另一部分喜欢原本风格的老读者来说，也是难以接受的……（后略）

枫： 你在来信的最后特别标注：“不希望被节选入所谓的‘交流’栏目中”，可是这信既然已经落到我的手中，就由不得你了吧。哈哈！其实我更习惯称呼你论坛上的ID——“崇拜约书亚”。不论你是如何看待我的，至少一直以来，小枫都把你当成自己的好朋友。之前也报道过你和几位三栖人论坛上的朋友一起搞的“PGOL”，本以为应该更早地收到你的来信的……

你的信很长，而且也都很有内容，实在是不好截取。其中也有不少是属于杂志范畴外的事情。其实无论是你还是其他读者，我都比较喜欢大家跟我调侃一些生活上的琐事甚至是烦心事。这是一种信任，我会感到很荣幸的。

其实我想提醒你一下的就是，现在的小枫绝不是什么领导者，杂志的风格走向也不是我一个人的力量能够左右的。岚枫最多也就是在自己的地盘上折腾一下，唯一的好处就是没人会干预我近似疯狂地改变风格和内容。之所以会给你留下类似的印象，只能说PG BAR是个窗口栏目，或者也许我真的折腾得有些过分了吧……（笑）没有篇幅再跟你闲聊了，期待你的下一封来信，别说你不愿意写，我会有怨念的。（狂笑）

涂鸦天堂



杀人啦！——河北廊坊陈玉龙

→又来一个逼小枫交主机的人，为什么你会比我高那么多……还有我为什么会变成那个样子。

圣诞快乐——湖南长沙孙博闻

←赞原创四格，在如此小的空间都能创作！得，这回我又变乌龟了……

梦见你又胖了……——贵州贵阳陈学龙

→知道啥叫「一失足成千古恨」不？我现在就后悔当初告诉大家我想减肥！

枫老婆……——河北杨召

←看来这期PG没法给她看了，如此丑化她某人会暴走的。

游戏机就是力量——辽宁抚顺张天龙

→你笔下的姚明太赞了！

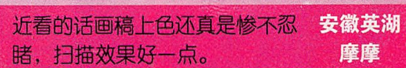


人物的表情有点僵硬，其实个人更喜欢《晓月》的风格。 **海南海口 陈奕海**



非常棒的临摹稿哦，本期TOP1就是它了！ **辽宁沈阳 赵欣**





好嚣张的表情啊，看来人越矮越容易嚣张嘛…… **新疆自治区 李羡宇**

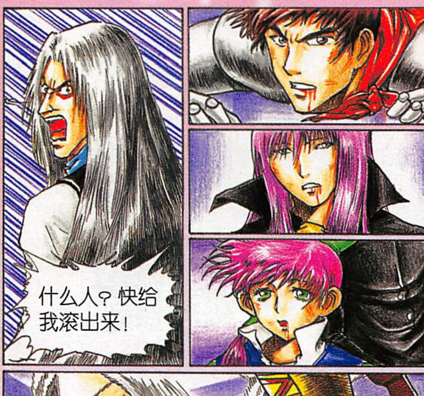
近看的话画稿上色还真是惨不忍睹，扫描效果好一点。 **安徽英湖 摩摩**



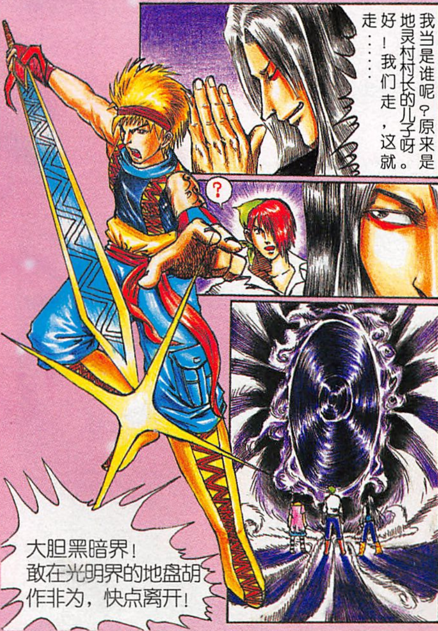


福建泉州 高新达 如果画得更细致一点就好了，下次继续努力吧。

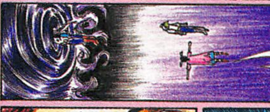
















枫宇博客

表：终于有了IDSL了！太高兴了！

里：什么时候能有个烧录卡呀……

表：我的同学有个M3L，他说用我机子玩，我也可以玩，但是就是不是我的！

里：在此谢谢马微姐姐教用烧录卡，谢谢！

现在是看到了好多的NDS游戏，真的是好有趣呀！特别是马车，多人玩的话一定爽！

里：可惜现在就2人。

表：《应援团》这个游戏真是好游戏呀！真的很好！

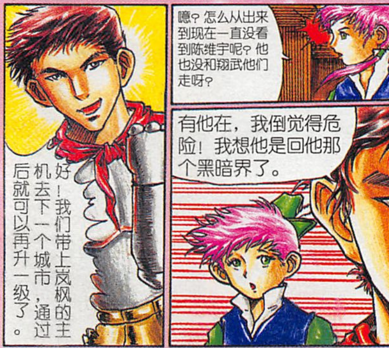
里：我的触摸屏的膜是玩到漏了！触摸笔的头也是报废了，真是个“好”游戏。

表：任天犬是个骗MM的好游戏呀！过去对游戏没感











觉的MM也想买台玩了！

里：越来越佩服老任了！我要是有对漫画不感兴趣的人，看了我的漫画后，就喜欢漫画的能力就好了。

表：魔术大全的中文版放出了我就玩了，我认为是有的魔术弱智，但是大家玩的时候就不一样了，推荐你们玩玩，哈哈！

里：也要谢谢所有的汉化小组了，有他们我们才有那么多的汉化游戏，谢谢！

表：有一天，神游公司给我来电话了，我很惊讶，说让我给他们画个神游的漫画，还有游戏化，我当然是答应了，现在……

里：上面的话别信，其实就是做个回访，问我对他们的产品的感想。他们真的好热情呀，所以，大家支持行货，支持神游吧！

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答





有几个关于DS的《新牧场物语》的问题要问一下：

1、牧场中能同时多只怪兽工作吗？为什么我的小精灵不肯工作？同时抓的火法师天天工作？！工作从10点到几点？

2、洞穴中怪兽能帮忙吗？天天干活又费力又费时。

3、一间动物小屋最多养几只？B1、B2什么意思？

4、如何快速挣钱？木材好难找！

5、BOSS能驯吗？

（AGUL）

1、可以，轮流来工作的，工作时间大概2小时左右。

2、洞穴中的怪物不能帮忙工作。

3、最多可养12只，B是地下层， B1、B2就是地下1层和地下2层。

4、后期挖矿钱要多少有多少，木材只有慢慢刷。

5、BOSS不能驯服。



1、在《红宝石》通关后，我怎样才能捉住那只神奇的蓝色神兽，最强精灵球已经被我用来捉古拉顿了，我应该用什么捉它？

2、古拉顿是不是可以抓住，为什么被我抓住了？

3、战斗塔中100级是否可以挑战，怎么提高到这么高等级？

（江苏省徐州市 杨书凡）

1、蓝水都的话，那么首先削减它的HP，利用高等级的PM使用刀背打比较理想，把它打剩1HP；下次再遇到他时要防止它逃走（利用果然翁的特性或者黑眼神），然后不断扔精灵球就可以了，如果将它催眠或者麻痹，那么捕获率还会更高一些，主要看个人运气了。

2、古拉顿本身就是可以抓的，不是说神兽就不能抓。

3、战斗塔中的100级是可以挑战的，提高等级的方法就是一遍一遍地打四天王。

（koflover）



我玩《怪物猎人P》中村长3星中抓大怪鸟的任务，怎么抓呀？还有3星中抱龙蛋的两个任务，我怎么也找不到龙蛋，请问在哪里？

（辽宁省本溪市 白思禄）

任何捕捉任务都要将怪物打成虚弱，然后放陷阱，怪物进入陷阱后，投掷“捕捉用麻醉玉”就可以完成了。

捕捉任务必备的道具：陷阱、捕获用麻醉玉。这两个在任务的蓝箱子中会提供，陷阱只有一个，一旦用完就没法完成捕获了，不过陷阱可以调合出来。用蜘蛛的巢(**クモの巣**)和长春藤叶(**ツタの**叶)合出网(**ネット**)，再用网和陷阱机关(**トラップツ－ル**)合出陷阱(落**とし**穴)。

蜘蛛巢和陷阱机关在女商人那里可以买到，长春藤叶在行商婆婆那里随机买到。





搬运飞龙蛋的地点在森丘5区的台子上。食草龙的蛋在沙漠岩地的8区中央部位。下面是两个位置图。





问 在《光明之魂2》中，有一些关卡会出现一个网子，里面装着一个白球，那是干什么用的？另外，有没有7级的武器？

（湖北省水果湖 马聪）

用合体技打坏那些白球的话会出现宝箱，里面也没有特别重要或特别好的武器，只有两个是得到召唤的紫宝箱。所以不必太在意，一般打敌人或开宝箱也可以得到这些物品。

7级武器是有的，一部分用矿石打造出来，一部分要靠打敌人掉落。



1、《红宝石》要怎样才可以到另外一个地图（南岛和幻岛）？

2、《红宝石》的No.385和No.386是什么妖怪？

3、《红宝石》的134号水道海底中的石室密语室怎样破的，怎样解开的？

（广东省云浮市 胡俊杰）

1、那个并不是新地图，只是游戏中的一个场景罢了。幻岛有很低的几率随机出现，南岛则必须通过参加官方活动，得到相应道具后才可以到达。

2、都属于通过参加官方活动获得的赠品神兽。

3、队伍中排头带一只化石鱼，队伍末尾带一个鲸鱼艇，来到石板处调查即可。

（koflover）



PSP的游戏可以烧在棒子里玩吗？有8G的棒子吗，大概多少钱？

（山东省烟台市 杨纵驰）

PSP通过刷3.03OE或使用DEVHOOK后就可以玩ISO游戏，ISO是可以烧在棒子里玩的。8G的棒子不久就会在国内上市，美国的价格是299美元，折合人民币大概不到2500。



1、《SD高达G世纪A》中捷多和东方不败怎么获得？

2、《机战A》中阿莲比怎么获得？

3、《晓月》中的NO SOUL模式怎么开启？

（上海市闵行区 徐一鸣）

1、东方不败：在13话中用多蒙和莱因交信，在19话时多蒙的等级如果在30级以上，他就会加入。

捷多：12话中，四回合内将敌人减至5机以下，随后捷多等人就会加入，同时进入EX5关。

2、18话中用多蒙说得阿莲比；19话中用莱因说得阿莲比，再用多蒙说得，最后用多蒙击坠阿莲比，过关后加入。如果顺序错误就不会加入了。

3、通关后，在输入名字的时候输入NOSOUL就可以开启无魂模式了，输入NOUSE是无道具模式。



为什么某人用M3玩游戏不死机，而我用G6L死机频率超多，最可恶的是我们是玩同一个ROM，这是什么原因？

（广东省汕头市 林超）

各烧录卡对各游戏的支持是不一样的，比如前段时间的《恶魔城 遗迹的肖像》，用G6L玩基本就不死机，M3或SC的老卡死机几率就很高。

包打听

1、我用火线二代在我的刻录尖兵2（256M）上烧两个128M的游戏，烧不上是怎么回事？系统提示超过卡带容量，我什么功能都没有用，这是为什么？

2、用火线烧合卡128M烧不上，但用原来的烧录器可以，这是什么原因？

3、我想将《晓月》地图达到100％，现在是99％，地图上的地点基本都去了，还进了几个隐藏房间，剩下的1％是哪里？

（河南省郑州市 陈鹏）



课堂上的远航

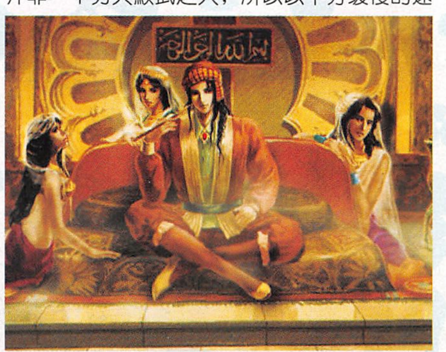


伴随着上课铃的响起，我刚组建完成的、华丽的战列舰舰队也开始了它的第一次远航。

这是我的一堂专业课，已经记不清楚从什么时候起，上课就有一种听天书的感觉了。

我本没有上课玩NDS的习惯，因为我始终觉得上课玩这么一个让同学眼睛焦点汇集的东西，影响实在不好，所以更多的时候我是用一本厚厚的“闲书”比如《世界通史》一类的来代替。可是《大航海时代4》已经深深地把我吸引进去了，我无时无刻地做着“称霸七海”的美梦，不可自拔。

战列舰队正在茫茫的大海之上航行，它的目的地是遥远而又神秘的东方。游戏之初，我选用了来自荷兰阿姆斯特丹的美丽的少女丽璐，带着她的恋人卡米尔一起开始了伟大的航海冒险。我一直觉得《大航海时代》系列的魅力就在于那深厚的文化背景，战斗不是游戏的全部，而我也并非一个穷兵黩武之人，所以以十分缓慢的速度在发展，玩了这些时间也仅仅是称霸了北海，拿到北海的霸者之证而已。而地中海那纷乱复杂的形势让我有点犹豫，所以决定暂时放弃地中海，到遥远的东方去积聚财富，为此我不惜用血本对港口汉堡进行了大量的军事投资，然后组建了第一支战列舰队。



船借风势，长驱直入，很快舰队就绕过了非洲的“后脑勺”几内亚湾，朝着好望角前进。好望角，大航海时代的咽喉要道，通向亚洲的必经之路。当年达·迦玛第一次经过这里的时候，海上雷鸣闪电，狂风大作，而他希望这里能够躲避风雨，给他带来好运，故取名“好望角”。不过好望角并没有给我带来好运，我的舰队刚绕过这里，就碰上了倒霉的暴风雨天气，本来晴朗的天空，一下子就变了脸色，水手也因此损失惨重，让我叫苦不迭，不过舰队还是迎着暴风朝着最近的一个港口前进。

趁着航行的间歇，我抬起了一直深埋在课桌下的头，看了看讲台，此时老师正在讲台上唾沫四溅地讲着一大堆看似深奥的原理，犹如暴风雨般毫不停歇，然而脸上却是一副荣辱不惊的表情。我再环视了一下四周，看到的不是一双双迷茫的眼神，就是一张张打着呵欠的大嘴。而台上的那位似乎并不在意台下发生的一切，丝毫没有停歇的意思，依旧像背书一般、面不改色地、语速飞快地进行着他的原理分析。看来“暴风雨”没有停止的迹象……

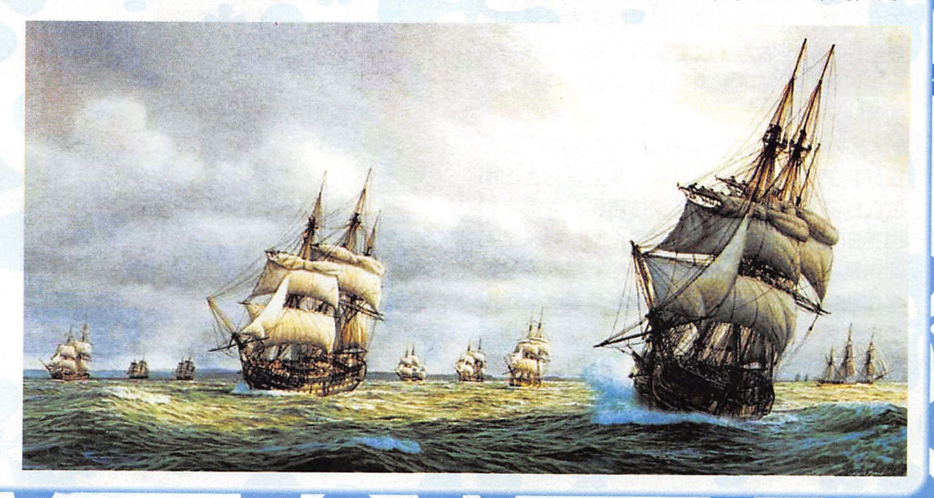
谁知祸不单行，经过暴风雨的打击，我的舰

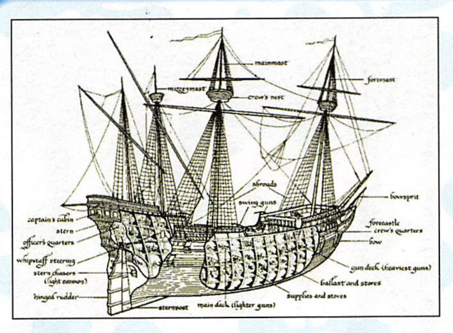
队已是元气大伤，本想找个港口好好整顿整顿，做些修整，结果在非洲大城市索法拉发现大土豪埃斯皮诺沙贩卖毒品，气急败坏的他向我举起了屠刀，在此时向我宣战。他独占的非洲大城市索法拉再也不容我靠近了，并且港口的大炮也瞄向了我的舰队，不分青红皂白就朝我炮击，此时无心恋战的我只能落荒而逃。维知还没逃出多远，我又倒霉地和土豪埃斯皮诺沙本人相遇了，仇人见面分外眼红，双方狠狠地打在了一起。可怜我虽然拥有最强大的战列舰队，可是经过前面暴风雨加港口炮击的双重打击，如今已是虎落平阳，不管是炮战还是近身肉搏拼水手均处于下风，最后以旗舰被击沉的惨痛代价而悲惨地收场。我根本没想到凝聚着自己野心的战列舰队的初航竟是这样一个结局，对于我远征东方的计划也无疑是个不小的打击，我再也抑制不住内心的激愤，问候大土豪祖宗的话语刚要从口中挤出的时候，忽然不远处响起了一声低沉的骂语："TMD，什么玩意儿嘛！"我正奇怪谁跟我这么心有灵犀，转头找寻这声音的主人。迎着我的目光，小X同学朝我微微一笑，带着些许的歉意，然后把课本往课桌上一扔，然后埋头趴下去呼呼大睡去了。咦，刚刚不还看他在认真听课吗，这么快就受不了台上"唐僧"的唠叨了？是啊，在这种状态下，能坚持下来的人我觉得都可以去参加"铁人三项"了。不过我还是比较佩服台上的那位，他的话语都让下面的人睡倒一片了，而自己仍屹立不倒，语速飞快又含混不清地不知在说些什么，时不时的还眉飞色舞一番，就差手舞足蹈了，真可谓"尽职尽责"啊。我略微迟疑了一下，然后又全



身心地投入到那伟大的航海冒险中去了。

虽然损失惨重，备受打击，但航行仍要继续下去，神秘富饶的东方仍在向我召唤。我在阿拉伯附近的港口稍作整理，就开始穿越印度洋了。虽在现实中，印度洋的风暴变幻莫测，让不少船队吃了苦头，但人不可能一直都处在霉运中吧？所以我的印度洋之旅还算波澜不惊，中途还遇到了一条白鲸，慈悲为怀的我没有攻击它，它在逃走的时候还留给我了一个白鲸の像的船首像，作用是使装备的船不会沉没，很实用的东西，也算善有善报吧。我并未在印度停留太久，虽然我知道把印度的特产品带回欧洲同样能大发一笔横财，但我决定到更远的中国去看看。不知为什么，在玩游戏的时候总会对有关中国的东西产生一种莫名的情愫，比如当年玩《街霸》的时候喜欢选用春丽（我承认还有一半原因是因为她是里面唯一的女性）；玩WE的时候喜欢用中国队蹂躏菜鸟，虽然有时也会马失前蹄，反被对方蹂躏；还喜欢玩三国相关的游戏，虽然大部分都是日本的厂商



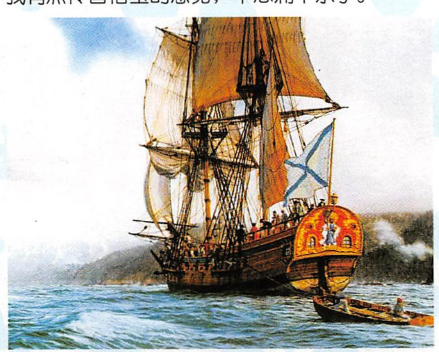


做的……这和爱国与否不相干，只是自己的个人喜好罢了。

来到位于马六甲大港口城市巴塔维亚的时候，发生了一件我意料之外的事件。强力伙伴卡米尔离开了队伍，原来出身神秘的他竟是东南亚大势力库恩的儿子，在此与丽璐发生了误会和冲突，最后一气之下离开了队伍。这在游戏中本是一段很平常的剧情，但在最近看多了朋友间有关爱情的悲欢离合之后，自己对此变得有些敏感。是啊，这世上本没有永远，永远有多远，没人能回答这个问题，我们能做的只是好好把握现在。不是原来有句经典的广告语“不在乎天长地久，只在乎曾经拥有”，大概说的就是这种感觉。不过我有种直觉，卡米尔最后还是会回到丽璐身边的。为了让他归队，我在东南亚待了不短的一段时间，他父亲的舰队没有我想像中的那么强，凭借舰队和金钱的优势，没费多大力气就将其搞定了。误会消除后，卡米尔也理所当然地回到了丽璐的身边，看到丽璐幸福的微笑，我的心里也感到些许的欣慰，爱情就是要有点波折和考验，太过一帆风顺反而不会稳定，只有在患难中相濡以沫的爱情才是最坚固的。虽然为了成全这两个有情人耽搁了一点时间，但并不影响我驶向中国的目标，我的舰队又启航了。

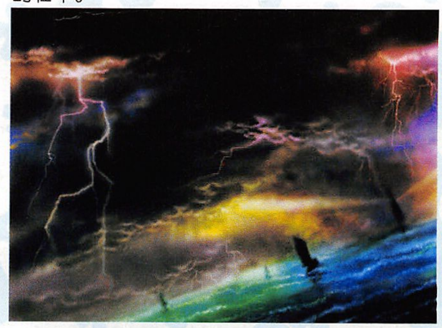
因为刚刚太过投入，竟没有发觉四周已变得安静起来。回过神来的时候，看到讲台上的那位已经不知什么时候坐下来休息了，而同学们也不知埋头在写点什么，慌忙询问，原来是老师布置了课堂作业，我恍然大悟。其实说是课堂作业并不确切，因为老实说在课堂上能做出那些题目的人毕竟不多，不过一人做出来也就相当于全班做出来了。老师心里也明白这一点，所以课堂作业不过是一种变相的点名罢了，而点名则是老师常用的一种控制上课人数的手段，因为谁也不想自己对着区区几人讲课，哪怕是对着一群貌合神离的木偶讲课，在心里也可以得到一点自我安慰与满足，所以点名这招必杀对于老师来说屡试不爽。其实课堂上坐着这么多同学之所以没有跷课，不过就是为了这样的点名，为了那一点可怜的平时成绩，好在最后期末的时候能顺利过关。我当然也不想期末挂掉，于是也不得不放下NDS，咬着笔杆思考那几道题目去了，不过心里总是惦记着中国之旅。看来延缓我迈向中国前进步伐的，不仅仅是卡米尔事件啊……

好不容易搞定了课堂作业，我再次开始了那未完的事业。穿过马六甲海峡，绕过东南亚半岛，中国大陆的轮廓已大致可见了，不多时我就顺利地抵达了游戏里中国唯一沿海大城杭州了。听着中国式的曲子，看着那些熟悉的面孔，实在让人感到亲切啊。而且我辛辛苦苦从北海带来的大炮如预料中地在杭州大卖，又一条黄金航线开通了，我计划着返航的时候带点中国特有的陶器丝绸回去，肯定又能狠狠地赚上一笔，看来这次远航还是很有价值的，虽然中途遇到了不少波折。我问自己，只要付出就一定会有收获吗？这是一个很难回答的问题，但至少在游戏中如此，而在现实中我只知道没有付出就一定没有收获。在杭州还遇到了中国的女航海家李华梅，中国几乎都属于她的势力范围，不过她有着我们中国人的一些传统美德，为人十分友善，还主动与我结盟，分出一部分占有度给我，让我不得不对她另眼相看，也因此打消了以武力征服中国的想法，多一个朋友远比多一个敌人要好，况且李华梅还那么漂亮，让我有点怜香惜玉的感觉，不忍痛下杀手。



在中国待了些时日，顺路也去附近的朝鲜和日本去转悠了一圈，中途收获了不少的好东西，是该返航回到欧洲的时候了，但不知怎的，我突然有了一种想要穿越太平洋的想法。既然地

球是圆的，那么我也能穿越太平洋回去啊，麦哲伦不是在大航海时代就用自己的行动证明了这种说法的正确性吗？况且太平洋的航路对于我来说是全新的，一种要想去探索的精神鼓动着自己。既然主意已拿定，我在大阪做好了充足的航海准备，就启航开始了这次穿越太平洋的壮举。



太平洋确实比我想像中的要大上许多，航行许久都看不到陆地的轮廓，只有湛蓝的大海和广阔的蓝天，还有那一条水天相接的地平线。我忽然想起了几天前在自己所钟爱的历史学家房龙《文明的开端》一书中看到一句话：“比最高的山峰，还要可怕的是那淡淡的遥远的地平线。它似乎就是世界本身的尽头。”当时看到这话时就感慨良多，如今在游戏中的这次航行更加深了自己对这句话的理解。山峰再高，但它就那么实实在在的伫立在那儿，让攀登者能一眼望到最高峰，那是他们要去征服的目标，有了目标也就有了动力，攀登者能随时审查自己与目标的距离，随时迈开前进的步伐，只要努力就一定能够登到山顶；然而地平线永远也望不到尽头，无形中就给了航海者巨大的压力，看不到目标也就看不到希望，没有希望就没有动力，仅剩的一点点的动力也会被时间所慢慢吞噬，最后只能葬身鱼腹，命丧大海。所以最初那些穿越了水天相接处、绝望与死亡交汇地的人们是值得人们尊重的。大航海时代，就是无数勇敢的冒险家驾着小船，向广阔而神秘的大海挑战的时代；就是不畏艰险，向未知的领域挑战，给欧洲带来无数的发现和希望的时代，然而这个时代却不属于我们。我抬头看着四周充满迷茫的眼神，忽然感觉到其实我们就是那些在大海中航行的人啊，在外人眼中我们是生活在象牙塔里的学生，是所谓的天之骄子，但在大学这片广阔的大海中，我们感觉自己却是那迷失了方向的航行者，原有的激情正被单调的生活一点点抹掉，日子在一天天中变霉、腐烂，大学教给我们的这些书本知识不知以后还用不用得着。还有一年就毕业了，而我们却看不到未来，看不到希望，我们看到的只是那没有尽头的地平线。曾听学长这么高呼道：“毕业之后我们一起失业！”而当我们面临毕业的时候，我们问自己：毕业之后究竟能做什么？大家都无助地遥遥头，得到的答案则是一双双迷茫困惑的眼神。

沉思良久，当我回过神来的时候，才发现我的舰队已在茫茫大海中耗尽了粮食和水分，水手也大批大批的命丧大海，而在广阔的太平洋上我竟然找不到一个可供补给的港口。没有办法，我只有硬着头皮继续向前航行，把希望寄托在那一点点可怜的运气上。终于我在那水天相接处看到了美洲大陆的轮廓，但我的水手也快耗尽了，我仍朝着大陆坚定不移地驶去。然而我的最后一名水手还是倒在了前往目标的途中，我的航行也就此终结。“Game over”几个大字久久地停留在了屏幕上，也久久地停留在了我的心头。

“叮铃铃铃……”，清脆的下课铃响起来了。本来还在熟睡中的同学们犹如听到大赦之令的犯人，纷纷爬起来如潮水般地涌向了教室的大门。Game is over……

后记：或许此文所写的情景让人觉得不可信，但这确实是我最近课堂的真实写照，只不过我将众多的感受揉合在一起了，因为我觉得只有这样才能表达我内心的真实感受。现在的我确实有一点迷惑，曾看到有人用鲁迅先生的四部作品来形容大学的四年生活：大一《呐喊》，大二《彷徨》，大三《殇逝》，大四《朝花夕拾》。到了大三的我才真的有一点这种感觉了，我想这就是当代大学生在现在这种教育制度下的一种无奈吧。希望本文能唤起某些还在大学苦苦挣扎或是已经挣扎过了的朋友们的一丝共鸣。

文/怀恋众黄昏有感而作



秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

最终幻想III RPG

道具复制BUG：此BUG只可以复制消耗性道具，如回复剂、不死鸟之尾等，将要复制的道具放在第一排，例如要复制回复剂，就把回复剂放在第一排，进入战斗之后选中要复制的道具，同时按A和上方向键，A要稍微快一点，此时出现光标选择道具使用对象，按B键返回，就会发现回复剂增加了。用这个方法来复制珍贵的消耗性道具，就不怕那些道具不够用了。

魔法复制BUG：角色1不装备任何魔法，角色2装备想要复制的魔法，选中角色1使用魔法交换指令，移动光标到角色2，按住B键不放，使用はずす指令。此时虽然魔法栏是空白的，但是会有对应的魔法说明，在想要复制的魔法上按A键就可以复制了。

加勒比海盗 亡灵宝藏 ACT

在游戏里通过了每个骷髅之后，如果血不满，按START键选择退出，再进入时血就自动变满了，血不多的时候可以利用这个秘技把血加满。

符文工房 新牧场物语 SLG

无限HP大法：先去图书馆购买一个可以恢复HP的魔法，在洞穴和牧场的田地里种植作物，收获日时会出现大地的能量球，可以用来恢复RP，当HP不多的时候用一个能量球，然后使用恢复HP的魔法。当作物成熟的时候保留在田地里，不要收获也不要浇水，每天都有大地的能量球可以用，不管到哪里都可以很方便地恢复HP了。

游戏里第一天商人会出售小背包和冰箱，如果等一个星期的话商人就会出售其它东西，其实游戏第一天就能买到这两样东西。第一天女主角在牧场遇到怪物的时候，用锄头消灭怪物，然后不要与女主角对话，这个时候时间就会静止不动，利用这段时间去收集牧场田地里所有可以捡起来的东西放进包里，然后再去对话。触发剧情后回家存档，然后去取得鱼竿，在海边钓鱼到11:30后，去找医生对话两次，把钓到的鱼和之前捡到的东西都卖给医生，就有钱买小背包和冰箱了。

死神DS 驰骋苍天的命运 FTG

隐藏密码

朽木露琪亚	←↓XA↓→↑↓	弹速UPLv4
黑崎一护	←↓↓↑↑↓	弹速DownLv4
朽木白哉	L↓←↑A↑	强制特殊移动Lv4
更木剑八	↓←↑←RA↑X	强制ライン移动Lv4
阿散井恋次	←↓↑X→→↑X	灵符强制使用Lv4

扭曲金属 RAC

杀手武器：X、X、↑、↑、LR键一起按。
无限弹药：△、△、↓、↓、LR键一起按。
机关枪：按住LR键然后按X、△、X、△。
生命恢复：按住LR键然后按△、X、□、○。
以上秘技在多人游戏中不可用。

合金装备ACID ETC

所有1类武器：↑、□、□、↓、←、□、□、→。

所有2类武器：↑、○、○、↓、←、○、○、→。

所有3类武器：↑、X、X、↓、←、X、X、→。

得到25000美元：L、R、△、L、R、○、L、R。

装甲：L、R、○、L、R、X、L、R。

生命：L、R、X、L、R、□、L、R。

增加通缉级别：L、R、□、L、R、△、L、R。

减少通缉级别：L、L、△、R、R、X、□、○。

模拟人生 SLG

快速升技能：在提升技能的时候如果觉得过于缓慢，可以连打A键来加速。

Club Xzzle进入法：在进入Club Xzzle的时候，书写“bucket”后看门的就会让你进去了，而且只需要输入一次以后都可以自由进出。

Gramma Hattie的食谱：与Gramma Hattie的关系达到最大值时，能得到Gramma Hattie的一本食谱。

打开隐藏地点：

Club Xizzle入口旁的垃圾桶：与Phoebe

Twiddle关系值达到100%。

监狱海报后的洞穴：与Detective Dan De Mann关系值达到100%。

城市里消失的洞穴：与Ewan Watahmee的关系达到100%。

旧货店旁陈旧的校车：与Giuseppi Mezzoalto关系值达到100%。

电影院小吃店门背后的放映室：与Theresa Bullhorn的关系值达到100%。

不可思议迷宫 风来西林DS RPG

救助队掉落率列表：掉落率A>B>C>D>E。

武器	迷宫层数与掉落率
こん棒	1-7层B
こん棒改	1-30层E
长卷	1-7层B、8-16层C
长卷改	8-30层E
カタナ	1-16层D、17-23层B、24-30层D
どうたぬき	1-7层E、8-30层D
ドラゴンキラー	8-30层E
成法の镰刀	8-30层E
妖刀かまいたち	8-30层E
一ツ目杀し	8-30层E
三日月刀	8-30层E
使い舍ての剑	8-30层E
金の剑	8-30层D
金の剑改	17-30层E
斩空剑	8-30层E

盾牌	迷宫层数与掉落率
皮甲の盾	1-16层D
青铜甲の盾	1-16层C
木甲の盾	1-7层A
铁甲の盾	1-16层E、17-30层D
ドラゴンシールド	8-30层E
バトルカウンター	8-30层E
重装の盾	8-30层D
见切りの盾	8-30层E
见かけだおしの盾	8-16层E、17-30层D
使い舍ての盾	8-30层E
地雷ナバリの盾	8-30层E
トドの盾	1-30层E
金の盾	8-16层E、17-30层D

おにぎり	迷宫层数与掉落率
おにぎり	1-20层B、21-30层D
大きいおにぎり	1-30层A
巨大なおにぎり	8-14层E、15-30层D
特制おにぎり	17-30层E

腕轮	迷宫层数与掉落率
远投の腕轮	1-30层E
会心の腕轮	8-30层E
回复の腕轮	8-30层E
混乱よけの腕轮	1-30层D
サビよけの腕轮	1-30层D
しあわせの腕轮	1-30层E
透视の腕轮	1-30层E
眠りよけの腕轮	1-30层D
毒よけの腕轮	1-30层D
ドレインよけの腕轮	1-30层D

草和种子	迷宫层数与掉落率
药草	1-16层D
弟切草	1-16层D、17-30层C
胃扩张の种	8-30层E
毒消し草	1-7层B、8-30层E
ちからの草	1-30层E
ドラゴン草	8-16层C、17-30层B
复活の草	8-30层E
无敌草	8-30层E
めぐすり草	1-7层C、8-16层E、17-30层D

卷轴	迷宫层数与掉落率
あかりの卷物	1-7层C、8-26层、27-30层E
おはらいの卷物	1-16层C、17-26层D、27-30层C
ジェノサイドの卷物	8-30层E
识别の卷物	8-23层E、24-30层D
吸い出しの卷物	8-30层E
地の惠の卷物	1-30层D
天の惠の卷物	1-30层D
白纸の卷物	8-30层E
パワーアップの卷物	17-30层D
メッキの卷物	1-30层E

杖	迷宫层数与掉落率
痛み分けの杖	1-30层E
一时しのぎの杖	1-30层D
かなしばりの杖	1-30层D
场所がえの杖	1-30层D
ふき飞ばしの杖	1-30层D
身がわりの杖	1-30层E
钝足の杖	1-30层D
ころばぬ先の杖	1-30层E
雷光の杖	1-30层E

壶	迷宫层数与掉落率
背中の壶	1-11层C、12-16层B、17-30层D
变化の壶	1-16层E、17-30层C
保存の壶	1-30层A

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年1月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
未定	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年1月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年1月18日	茶犬的房间2	MTO	SLG
2007年1月18日	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月18日	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年1月25日	愿望之间 天使的记忆	任天堂	AVG
2007年2月1日	牧场物语 你与育成岛	MMV	SLG
2007年2月15日	死亡笔记 杀手游戏	KONAMI	AVG
2007年2月15日	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2007年2月22日	KERORO军曹 演习啦！全员集合PART2	BANDAINAMCO	ETC
2007年3月1日	超级机器人大战W	BANPRESTO	SRPG
2007年3月8日	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
2007年3月21日	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年3月21日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年3月22日	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年3月29日	灼眼的夏娜DS	MEDIA WORKS	AVG
2007年3月29日	D-GRAY MAN 神的使徒们	KONAMI	TAB
2007年3月	哆啦A梦 野比的新魔界大冒险	SEGA	ACT
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	真·三国无双DS	KOEI	ACT
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
2007年	蜡笔小新DS 呼风唤雨的蜡笔大作战	BANPRESTO	ACT
2007年	炸弹人故事DS	HUDSON	RPG
2007年	家庭教师HITMAN REBORN 彭格雷狂欢节	TAKARATOMY	AVG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG

2007年	勇者斗恶龙9 星空的守护人	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
2007年	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG



PSP 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

截止统计时间：2007年1月15日

2007年1月25日	巫术3 霸王的系谱	STAR FISH	RPG
2007年1月25日	失落的统治 魔窟皇帝	ERTAIN	RPG
2007年1月25日	沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月25日	Q版沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月25日	兵蜂P	KONAMI	STG
2007年2月1日	KANON	PROTOTYPE	AVG
2007年2月13日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年2月15日	LUMINES2	BANDAINAMCO	PUZ
2007年2月15日	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年2月22日	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2007年2月22日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2007年2月22日	恶代官漫游记 正义之刃	GLOBAL	AVG
2007年2月27日	漫画英雄卡片	KONAMI	TAB
2007年2月27日	沥青都市GT2	UBISOFT	RAC
2007年2月	伊苏 那比斯汀之匣 特别版	FALCOM	ARPG
2007年3月1日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年3月13日	波斯王子 双子王座	UBISOFT	ACT
2007年3月13日	使命召唤 通向胜利之路	ACTIVISION	FPS
2007年3月20日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年3月	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
2007年	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
未定	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城



继猫耳、兔耳、尾巴之后，猫爪终于登场！虽然有点夸张，但是当作手套带也未尝不可哦。冬天到了，我们也相应送上了抵御寒冷的武器，红蓝两种风格供大家选择。樱兰小熊作为节日犒赏自己或者送人的礼物一准好评。地狱少女的铃铛手链不只女孩男孩也可作为另类装饰挂在书包上！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！



新款上市 ¥49 编号:7535

FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。



¥49 编号:7524

EVA冬日三件套

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。



新款上市 ¥49 编号:7557

黑色猫仔变身爪爪（一只）

●黑色猫爪，更具诱惑力，大小与棕黄色相同！毛毛的触感光滑细致，掌间粉色的小肉垫也软软的富有弹性，完全再现猫咪魅力。购买一对的话就更完美啦！



新款上市 ¥49 编号:7546

黄色猫仔变身爪爪（一只）

●挠挠！超大猫爪出击！带上它变身为棕黄相间的可爱小猫猫，或者摆出性感可爱的POSE或者用来一抓敲醒"无理者"！尺寸在21*26之间，有弹性男女皆可佩戴。



新款上市 ¥19 编号:7502

樱兰高校小熊

●甜心学长的粉色兔子之后，须王环的经典小熊随即现身，高还原度忠实再现原著中的细节，造型憨态可掬柔软可爱，大让人有"一掷一捏"的冲动。



新款上市 ¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●"你要不要死一次……"清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



新款上市 ¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合。以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

¥25 编号:7445

最终幻想8酷腰链

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家。链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配。





¥25 编号:7366

EVA绫波丽冰蓝钱包

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA"LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



¥29 编号:7401

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



¥36 编号:7355

NANA情侣对锁项链

●NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。



豪气的400页
超豪华
厚收藏
大享受
ポケモン精华本
口袋迷
POKéMON FAN
精华本
赠
口袋迷光影
大精华
1至5辑收录
口袋迷
POKéMON FAN
100页超精彩全新内容
珍珠钻石地下探宝 / 珍珠钻石选美大赛研究 / 在线宠物系统珍珠钻石篇 / 珍珠钻石配招入门 / 珍珠钻石战斗塔研究 / 珍珠钻石特性特殊效果研究 / 珍珠钻石技能研究·攻击技能篇 / 珍珠钻石BUG大全 / 口袋妖怪动画宝典 / 口袋妖怪珍藏小说 / 宝石联盟中日文全集对照表 / 口袋妖怪动画游戏单曲CD大全集……等等独家精彩内容奉献!
《口袋迷》第1辑 ~ 第5辑
300页经典文章再修订
口袋研究：绿宝石秘密基地、竞技赛全攻略、绿宝石技能效果分析、生蛋遗传指南、沙与水的斗争、历代游戏联机攻略、绿宝石战斗边疆全方位接触、三神柱剧情研究、口袋千问大集合等
口袋研究：全平台攻略大全、绿宝石另类攻略等
口袋动漫：口袋剧场版全攻略、口袋动画全解等
1~5辑
ポケモン精华本
2月下旬
限量发行
超值定价 24.80元
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷精华本”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180
邮资免取